2020 KEHANETLERİ EN VAHŞİ TAHMİNLERİMİZ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2019/04 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 138 • ISSN: 1307-8933

Tom Clancy's
THE DIVISION 2
Gelen gideni aratmadı!

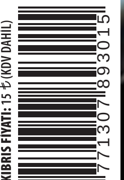
+

DEVIL MAY CRY 5
Aksiyon ruhu nedir?
Cevap burada!

Google
STADIA
Oyunculuğun yeni durağı mı?

隻狼

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE
Dark Souls'un beteri varmış!






97

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







DOSYA

2020 KEHANETLERİ

"Şu olacak bu olacak" diye bol bol attık tuttuk ama bakalım ne kadarı tutacak.







Dark Souls'ların ve Bloodborne'un yapımcılarından, bir yandan tanıdık, bir yandan çok farklı bir şaheser daha.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ANİDEN AYRIMCI OLMAK!

Bir yandan derginin son günü mutluluğuyla Cumartesi sabahtan ofise gelmişim, kahvemi içip sayfaları okuyorum. Bir yandan daha koskoca iki gün varken Nisan gibi giyinip çıkmış olmamın bedelini ödetmek için ayaklarım sinsice Mart buzuyla kaplanıyor. Ama keyfim iyi, sayfalar şahane. İyi ki bu dergi benim!

Derken Eser arıyor, Oyungezer Online'daki bir haberimiz üzerinden ırkçı, faşist, ayrımcı, feminizm ve LGBT+ düşmanı ilan edilişimizi müjdeliyor...

Yıllardır, mütemadi olarak "toplum ve aile değerleri" falanla (gerçekten bu klişenin tam açılımını bilemiyorum) ters düşüyor olmakla suçlanırken bir günde tam tersine dönüşmek tam bir internet mucizesi. Gayet normal bir tepki olarak ciddiye almamayı seçiyorum ama bu bir çare değil. Dünyanın öbür ucundaki bir forumda "zaten Türkmüş, başka ne olacaktı" tadında bilgiye ihtiyaç duymayan yorumlarla yeni yerimizi iyice sağlama alıyoruz. Ufak ufak, bizle ilgisi olmayan bir şeyin bizi karalayışını izliyorum...

Belki bir önceki kuşaktan gelmenin hantallığı, belki o sırada çok işim olması, belki de gerçekten iddianın absürtlüğüne sinir sistemimin duyarsız kalması yüzünden kriz kontrolü konusunda biraz geç kalıyoruz. Birkaç saatliğine tarihimizin en fena trollemesine maruz kalıyoruz.

İnternet denen şeyi ilk kez bugün duymuş değilim ama kendi ilkelerimizi ezip troll besleyecek kurallarla hareket etmeyi kabul edecek kadar da kölesi olmayı düşünmüyorum internetin. Bize vahşilerin kurallarına itaat edeceğimiz değil, kendimizi özgürce ifade edeceğimiz bir internet vaadedilmişti. Oradan devam edelim.

Nisancığım hoş geldin, Oyungezer okurlarına sıcacık bir güneşler misin?

Selam!

forum, email, twitter, facebook, ya da...

OGZ



İnsan moralinin bozuk olduğu, bir şeyleri düşünmek istemediği aylarda oyuncu olduğuna şükrediyor. Kendimi uyuşturmak için oturup bir haftada Breath of the Wild bitirip hızımı alamayıp Fallout 4'e baştan başladım, araya Grim Dawn, Fate/Extella, Resi 2 falan aldım, iyi geldi.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ENGIN VURAL

Hilecisiz bir dünya için!

Neden Battle Royale

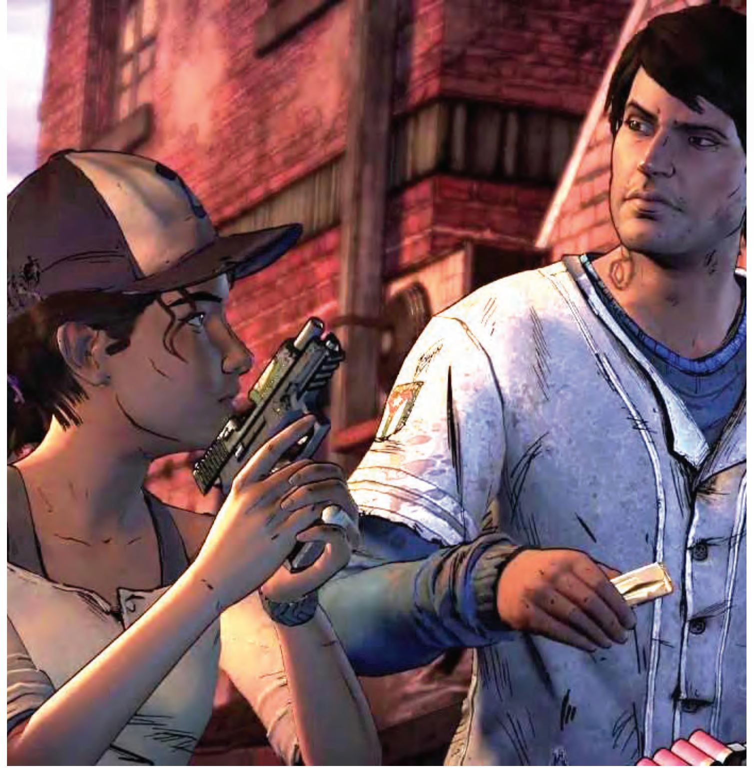
Merhaba, Daha önce de sizlere yazmıştım ve "dergiyi 3 ay geriden gelerek okuyorum" demiştim. Şu anda aylardan Mart 2019 ve ben Temmuz 2018 sayısını okuyorum. Ne kadar geride kaldığımı siz hesap edin.

Son dönemde nereye elimizi atsak battle royale türüne denk geliyoruz. Genelde dergide okuduğum yazılarda bu durumdan şikâyet eder gibisiniz. Ben de son dönemde bu türe bulaşmış bir oyuncu olarak size yazmak istedim.

Uzun zamandır oyun oynuyorum. Online oyunlara DVO türündeki *Rappelz*'le başlamıştım. Bu türde oynamayı sevsem de belirgin şekilde avantaj oyuna daha fazla zaman ayıran ya da daha erken başlayan oyunculardaydı. Benim gibi oyunlara fazla zaman ayıramayanla seviyesini yeterli derecede artıramıyor ve PvP'de her zaman kaçan taraf olmaktan kurtulamıyordu. Daha çok zaman ayıran daha fazla yaratık kesiyor ve daha fazla drop alıyordu. Bir süre sonra bıraktım.

Tanklara olan merakım ve tank maketi yapıyor olmam nedeniyle bir arkadaşım *World of Tanks* önerdi, ben de başladım. Ne kadar iyi olursanız olun 15 kişilik takımda "tomato" olarak tabir edilen bizim ülkemizdeyse "mal" olarak adlandırılan oyuncu sayısı yüksek olursa siz ne kadar iyi olursanız olun kazanmanız imkansıza yakındı. Oyun güncellemelerle gelişti ve güzelleşti ama oyuncu kitlesi aynı şekilde saçmalamaya devam ettiği için yaklaşık 9000 maç sonrasında oyunu bıraktım. Oyunu bıraktığımda kazanma oranım %57,86 ve WN8 2176'ydı. Arada girip oynasam da el alışkanlığım kaybolduğundan iyi maçlar çıkartamıyorum.

Bir gün baldızım bana *PUBG* denememi önerdi, ben de indirdim ve



başladım. 100 oyuncu tamamen eşit şartlar altında oyuna giriyor ve birbirini son kalan olmak için öldürüyordu. Daha fazla zaman harcayanın yeteneklerini geliştirmekten başka bir üstünlük elde edemediği, takımda sizi kanser edecek oyuncularla oynamak zorunda olmadığınız bir türü oynamak hoşuma gitti.

Bir süre oynadıktan sonra fark ettim ki genelde oyunlarda kaybediyorum. 800 maç yaptım ama sadece 10 oyun kazanabildim. Öncelikle nasıl öldüğümü incelemeye karar verdim ve fark ettim ki bazı oyunlarda beni öldürenin silahı geri tepmiyor, bazılarında duvardan beni görüyor. O zaman anladım ki bu türün de sorunu hilenin çok olması. Kazandığım oyunlar genelde güncellemelerin hemen sonrasına denk geliyor, çünkü hileler daha güncellenememiş oluyor. Bu sayede de eşit olarak oynuyoruz. Hilecilerin herhangi bir yeteneği olmadığı için kazanabiliyoruz. Ama sonrasında yine paspas olmaya devam ediyoruz.

Size bunları neden yazdım ben de bilmiyorum. Ama zaten illa size yazmak için bir neden olmasına da gerek yok sanırım. Oyunlarda kullanıcı adım: OnyxVoid. Denk gelirseniz eğer bir mermi sıkmayı unutmayın. İyi oyunlar.
- Kürşat Kaan Kerimoğlu

Selamlar Kürşat Kaan. Dergiyi geriden takip eden çok var da neden öyle yapıyorsunuz bir türlü anlamıyorum :) Çok ilgini çeken yazılar



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

varsa onları okuya okuya güncel sayıya hızlıca geç gitsin, her şeyi okumak külfet gibi geliyorsa kendine işkence etmenin alemi yok. Bu gidişle dergiyi komple bırakacaksın, okur kaybettirme bize :) Ya da 2-3 ay dergi yapmayalım, o da süpersonik bir fikir bak.

Sen şikâyet edenlere bakma, bizim dergide de bir sürü battle royale oynayan ve seven var. Şikâyet edenler türü anlamayanlar sadece. Biz de anlamadığımız şeyler konusunda homurdanma hastalığından kurtulabilmiş insanlar değiliz. Ne bileyim benim JRYO'larımı oynamadığı için anlamayan sonra da bana garipmişim gibi bakan az değil hani mesela :)

Güzel bir noktaya değinmişsin. Birçok oyunun PvP'si dediğin gibi, çok oynayanın, çok grind ve farm yapanın, ve birçok örnekte çok para harcayanın avantaj elde ettiği bir yapıda. Battle royale'ler tamamen eşit şartlar sunduğu için eşit bir rekabet isteyen oyuncular için kesinlikle daha çekici. Benim uzun süre anlayamadığım nokta (anlamamak derken "Ne anlıyorlar bu türden yea?" şeklinde şikâyet içeren bir anlamama değil, gerçekten anlamama) oyuncuların rekabetçi FPS'ler, MOBA'lar, GZS'ler yerine neden battle royale'i tercih ettiğiydi. Sonuçta bu saydıklarım da eşit şatlarda oynanıyor, birçoğunda takım olmak zorunda değilsin ve battle royale'in aksine bu oyunlarda oyuncu uzun mesafeleri dolanarak vakit öldürüp sonrasında kısa sürede ölüp tekrar başa sarmıyor. Oyuncu bu oyunlarda çok daha aktif, bu da genelde daha fazla eğlence demektir.

Ancak sonradan dank etti bana türün asıl sevilme sebebi. Battle royale'lerde iyi olan oyuncu her zaman avantajlı ve çoğu zaman kazanır veya üst sıralara oynar. Ancak daha az iyi olan oyuncu da iyi yere düştüğünde, karşısına az kişi çıktığında veya çıkanlar kendisinden kötü olduğunda vs., yani kısacası şansı yaver gittiğinde başarılı olabiliyor. Az önce saydığım türlerde bu daha az mümkün. "Başarı hissi" bizim online olsun tek kişilik olsun neredeyse bütün oyunlarda aradığımız bir şey ve battle royale'ler bunu bütün oyunculara az veya çok sunuyor ki bu da bu türün başarısıdır bana kalırsa.

Hilecilerin ulaşmaya çalıştığı his de bu başarı hissi mesela, sadece onun çarpık ve hastalıklı bir versiyonu. Onlar için adil olup olmaması, gerçekten hak edip etmemek önemli değildir, onlar saf başarı hissinin peşindedir. Tek kişilik oyunlarda hile yapanları anlayabilirim ama diğer insanların zamanlarını ve emeklerini yiyerek hileyle başarılı olmayı asla hoş göremem. Dünya hileciler azaldığında daha iyi bir yer olacak.

Aynen, yazmak için nedene ihtiyacın yok. Her zaman bekleriz.

Merhaba Kürşat Kaan (hangisini tercih ediyorsun belirtmemişsin, mecburen ikisini de kullanıyoruz bak :))

Battle royale dedin, beni can evimden vurdun. Herhalde kasten türü en çok eleştiren kişilerden birisi olarak benim cevaplayacağım sayıya denk getirdin soruyu, yok böyle bir tesadüf çünkü. PUBG, ucundan kıyısından Fortnite, Ring of Elysium, CoD: Black Ops 4: Blackout, Apex vs. ne bulduysam bir göz atmaya çalıştım ben de. Halen arada sırada açıp 1-2 el şansımı denerim ama çok da meraklısı olduğum söylenemez. İllaki rekabetçi bir oyun arıyorsam tercihim Overwatch olur genelde.

Peki, madem ben de zaman zaman oynuyorum, ne diye bu kadar eleştiriyorum bu oyun türünü? Bunun belki en temel nedeni oyunlara dair yaklaşımımız. Farklı bakış açılarına sahip oyunculardan oluşan bir topluluğun mensubuyuz sonuçta ve her geçen günle birlikte bu farklılıkların derinleştiğini hissediyorum kendi adıma. Hemen her oyun türünü oynarım ama benim için esas olan senaryolu, anlatacak bir şeyleri olan ya da en azından tek başıma tadına varabileceğim oyunlar. Rekabetçi oyunlarsa arada bir iki saat kafa dağıtmak, rahatlamak istediğimde dönüp baktığım yapımlar oluyor. Bu oyunları oynayanların önemli bir kesimiyle ayrıldığım nokta burası. Bu oyunları bir eğlence aracı olarak görmeyip de bir amaç haline getiren bir kitle var ne yazık ki ve o kitle "hedefe giden her yol mubahtır" diyerek oyun zevkini bizlerden alıp götüren bilumum aracı kullanıyor, her türlü hileye başvuruyorlar. Ne kendilerine ne de bizlere saygıları var. Tahammül edemediğim şeylerden birisi bu işte. Endişelendiğim noktaysa bunun giderek yaygınlaşması, her geçen gün daha büyük bir oyuncu (bu sıfata uygun olup olmadıkları da ayrı bir tartışma konusu ya neyse) grubunun bu tarz bir profil sergilemeye başlaması.

Battle royale ve türevlerine karşı mesafeli yaklaşmamın veya hatta bu gidişattan endişe etmemin bir diğer nedeni de yapımcıların tercihleri üzerinde ortaya çıkartabilecekleri değişiklikler. Bu alanda görece kolay yoldan yüksek paralar kazanma ihtimali yapımcıların tek kişilik oyunları arka plana itip bu türe yönelmesine yol açabilir. Neyse ki halen GoW, RDR2, Metro Exodus gibi büyük bütçeli veya Gris, Celeste, Dead Cells gibi bağımsız yapımlar çıkıyor ve meydanı boş bırakmıyorlar :) Ne dersin ileride "gişe filmleri - sanat filmleri" ayırımına benzer şekilde oyunlar arasında da bir ayrıma gidilir mi?



Onu bunu bırakın, Bloodlines 2 duyuruldu Bloodlines 2! İlk oyunun yarısı kadar iyi olsa yeter be!

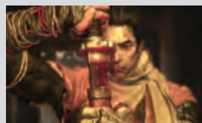
Videolarda Bu Ay



→ Nasıl? Bloodlines 2 mi geliyormuş? ***tinyurl.com/ogz-138-bl2***



→ Yok artık bir de üstüne Borderlands 3 mü duyurulmuş!? ***tinyurl.com/ogz-138-bl3***



→ Sekiro'yla ilgili en beklediğim şeylerden biri Dunkey videosuydu: ***tinyurl.com/ogz-138-dunk***

Bu konu daha çok su götürür. Söyleyecek çok şeyim var da daha fazla konuşturmayın beni, yoksa derginin yarısını dolduracağız. Yazmak için sebep gerekmez, içinden geldikçe yaz gitsin :) - Engin

Korsanı belki de onlar tetikliyordur

Herkese iyi günler. Eski bir oyuncu olarak birçok yapımdan keyif almaktayım ve bunları gerek Steam gerekse GOG üzerinden temin edebiliyorum. Ancak bir de buzdağının görünmeyen kısmı var. Bazı oyunları sevsek de artık onlara erişemez hâle geliyoruz. Yakın zamanda hikayesi güzel oyunlar yapan Telltale Games oyun dünyasından elini çekti. İndirimlerde pintiliğimden ötürü almadığım *The Walking Dead* serisine ait üç oyun var: *Michonne, A New Frontier* ve *Final Season*. Bu oyunlar da firmanın kapanmasıyla birlikte Steam'de boynu bükük fiyatsız şekilde kalakaldı. İşin tuhaf yanı bazı oyunlarının hâlâ satışta olması. Ben de dijital versiyonunu temin etmek için oyun kodu satan G2A'ya gittim ve *The Walking Dead: Michonne* aldım (37 TT... Acımadı ki!). Ellerimi tereyağı görmüş sinek gibi sıvazlayarak *A New Frontier* da almak istedim ancak işler pek de istediğim gibi gitmedi (220 TL... Karın boşluğuma denk geldi ne yapıyorsun?). Oyunun kalitesi, oynanış süresi vs bir kenara, bunu yapmak korsanı tetikler.

Bir de batmayıp da eski oyunlarına yüz çevirip, tavır yapıp gidenler var. Bkz. EA. Hepinizin de bildiği üzere *Battlefield* serisi birçok güzel oyuna imza atarak günümüze kadar gelmiştir. Ancak EA nedendir bilinmez "Bitti anlıyor musun?" dercesine birçok oyununu Origin'de barındırmıyor. Her ne kadar kutulu versiyonu Amazon'da bulunsa da oyunları dijital olarak tek bir platformda toplamayı seviyorum (sanırım Türklük genleriyle alakalı). Oyun dünyasının bu karışık tavırlarının korsanı tetiklediğini düşünüyorum. Yakın zamanda GOG'a *Diablo* bile geldiyse bu denli büyük bir firmanın oyunlarına sırt çevirmesi neden? Gereksiz mağduriyet yaşadığımızı düşünüyorum.

Not: Steam'de istek listesinde 5 oyun yazmasına rağmen 3 oyun gösteriyordu. *The Walking Dead* serisinin oyunlarının satış fiyatı kalkınca onun sebebi belli oldu. O oyunlar hâlâ istek listesinde duruyor ancak satış fiyatı olmadığından gözükmüyor. Benzeri bir sorun yaşıyorsunuzdur diye belirteyim dedim. *- Abdulkadir Şengül*

Selamlar Abdulkadir. Korsanı dergi geneli gibi ben de hiç hoş karşılamıyorum. Geçen Ağustos ayında Kurla Mücadele diye bir dosya hazırlamış, orada zengin olmayan oyuncular için birçok öneride bulunmuş, korsanın yanlış olduğu kadar mantıksız bir şey olduğundan dem vurmuştum mesela. Ama benim de bir sınırım var yahu! Açıkça söyleyeyim: Madem istediğin oyunları sana satmıyorlar, indir korsanı, gözün arkada kalmasın.

Ama Telltale'in The Walking Dead'leri (A New Frontier hariç nedense) Epic Store'da var, bilgin olsun. Telltale'in bazı oyunlarının satılması bazılarının satılmamasının sebebini bilmiyorum. Oyun kataloğum bir arada olsun diyorsan Steam'e biraz zaman tanı, belki çözülür ama garanti de veremiyorum elbette.

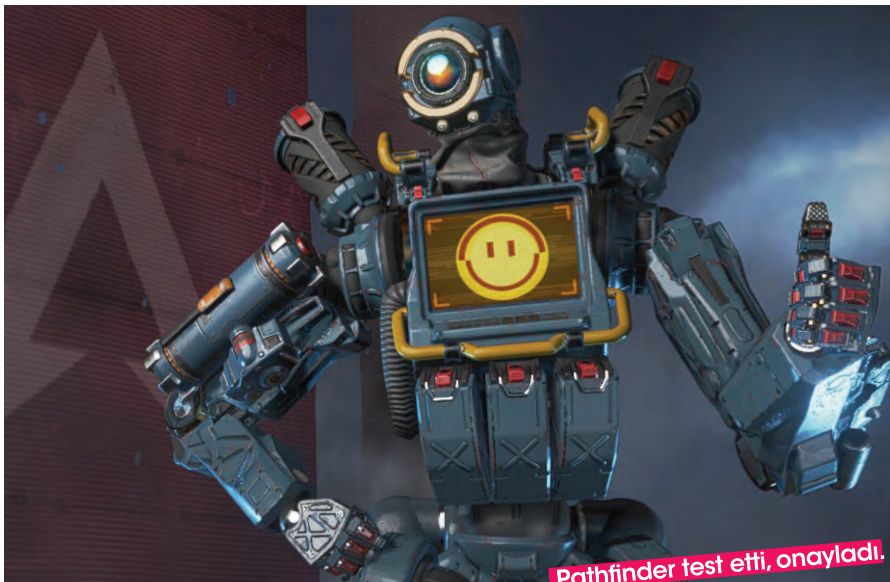
O dediğin sorun bende de oldu aynı şekilde. Skyrim'in ek paketleri istek listemdeydi, Special Edition çıkınca satıştan ve istek listemden kalktılar mesela ama varmış gibi duruyorlar öte yandan. Başka oyunlar da var aynı şeyin olduğu. Artık istek listemde 11 oyun olmasına rağmen yukarıda 16 yazıyor. Takıntılıyım, rahatsız oldum, Steam'in Destek kısmına sordum, onlar da yardımcı olamadılar. Bu gıcık manzarayla yaşamak zorundayız.

Sana da iyi günler Abdulkadir. Sevdiğim bazı oyunları dijital mağazalarda bulamamaktan ben de mustaribim. GOG veya Steam'in (ya da bir başka dijital mağazanın) satışa sunmasını bekliyorum bu durumlarda el mahkûm.

Bahsettiğin örneğe gelecek olursak, Telltale'in The Walking Dead serisinin neredeyse tamamını artık Epic Games Store'dan satın alabiliyorsun. Benim de öncelikli tercihim değil oyunlarımı farklı yerlerde tutmak, özellikle böyle seriler için. İlk iki sezon ve Michonne Steam kütüphanemdeyken The New Frontier'la son sezonu bir başka kütüphanede bulundurmak istemiyorum ama şu aşamada başkaca bir tercih görünmüyor.

Önümüzdeki dönemde de (en azından bir süre daha) Epic Games'in exclusive hamlesi devam edecek gibi görünüyor. Bu da doğal olarak bazı oyunları ya satın almamak ya da bir başka platformda satışa sunulacağı günü beklemek gibi bir tercihle karşı karşıya bırakacak bazı oyuncuları. Bu duruma da zamanla alışacak oyun severler, nelere alışmadık ki (bkz. Bir önceki soru - battle royale :)) - E

Bir oyunu satın almak isteyip satın alamamak nasıl bir gariplikitir?



Pathfinder test etti, onayladı.

Azat Edilmek

Size yeniden yazmak her seferinde daha iyi hissettiriyor. Keskinleşen ağrılarımı kesen ve beni uyuşturan endorfinden bile daha rahatlatıcı bir his. Galiba son günlerde kendime karşı kazandığım zaferler, bana savaşı değil muharebeyi kazandırıyor. Ancak şunu fark ettim ki aslında bedenim zihnime karşı olan savaşını çoktan kaybetti. Çünkü sorunlarımın sebebini ve çözümünü anlayana kadar beni uyanık tutan bu ağrılar kendi sonlarını da getirmekteler. Genelde size yazılarımı yüksek oranda fiziksel acı içindeyken yazıyorum, nedense o an aklıma geliyor. Biraz hastalıklı geliyorsa sebebi ondandır ancak şu anda iyiyim, yani yazarken, sonrasını bilmek pek haddim değil, daha kazandığımı söylemem.

1. Geçenlerde arkadaşlarımdan bir *Dark Souls* serisine başladı ve hemen bir *Dark Souls* misyoneri olarak ona ne kadar iyi yol kat ettiğini, bu yoldan şaşmamasını ve oyunun pek kaliteli olduğunu söyledim, o da bana hak verdi. Diğer arkadaşlarım, hatta sık uğradığım internet kafenin sahibi de bana hak verdi. Bu sayede *Bloodborne* oynama imkânım olmadığı için beni aforoz eden *Souls* kilisesi beni tekrar kabul etti (oyunun *Souls* serisiyle direk bağdaştırılmaması gerektiğini söylediğim için Başrahip bana kızmıştı, aforoz edilmem bu yüzden de olmuş olabilir). Abarttığım kısımlar benzer bir olay hiç yaşadınız mı?

2. *Shadow of War* diskimde tam 109 GB yer kaplı-

yor. Acaba yakında oyunları dosya boyut optimizasyonlarına göre de değerlendirecek miyiz? Bazı durumlarda bunun doku paketlerinden kaynaklandığının farkındayım ama *Nioh* örneğini verecek olursak kendisi de 73 GB yer kaplamakta ve doku kalitesinin de pek yüksek olmaması oyunun eksilerinden. Bu da özensizlikten kaynaklanan bir problem mi yoksa? Çünkü gördüğüm üzere *Monster Hunter: World* büyük çaplı olup yalnızca 20 GB yer kaplamakta. İkinci bir disk için para ayırmam gerekirse bir süre aç ve oyunsuz kalacağım.

3. FRP için gerekli zarları temin ettim ama bir insandan fazlasını temin edemedim. Birden fazla kişilik oluşturup onlara bürünerek oynamayı mı denemeliyim? Öyle yaparsam delirir miyim?

4. Yeni oyunlar pek bölgeye özel fiyatlarla çıkmamaya başladı (burada arkadaş Capcom demeye çalışıyor), hesaplarıma göre yaklaşık 3 hafta aç susuz oturursam bir oyun alabiliyorum. Bütçe dostu tavsiyeleriniz varsa sevinirim çünkü yemek yemeği seviyorum.

5. Nedense içimden görsel roman senaryosu yazmak geliyor ancak dalga geçilen kalın kafalı bir ana karakter ve bu karaktere sırılsıklam âşık birden fazla kız gibi görsel roman klişeleriyle dolu olmalı ve okurken kendimden utanmalıyım. Patreon'dan falan çizer bulabilir miyim? 1 TL'ye reklamını yaptırabileceğim bir yer de biliyorum.

6. Game Pass tarzı sistemler güzel de herkes kendi sistemini çıkarıp para isterse ne yapacağız? Hiçbir firma geri kalmak istemeyeceği için kendi özel sistemini açarsa kimler kira gibi bunların parasını öder bilemem. 3-4 servise abone olup ayda 60 dolar vermek belki yurt dışında o kadar da koymaz ama bizim için bu toplu fatura parası gibi bir şey.

7. Son sorumsa: Suyu sıkılsa dahi zevkle oynayacağınız bir seri var mı?

Bu seferki yazımı birden fazla oturuşta yazdım çünkü ağrılarım beni daha tam azat etmedi. Sonraki ay yeniden görüşmek dileğiyle cevaplarınızı bekliyorum.
- Murat

Tekrardan hoş geldin Murat. Oturup burada seninle muhabbet etmekten başka bir şey gelse keşke elimden. Durumunun sebeplerini sonuçlarını bilemiyorum ama dilerim her şey iyiye gider, umut duygusunu geri kazanmış bir insan haline gelebilirsin.

Merhaba Murat. Öncelikle şifalar dilerim. Keşke elimden daha fazlasının gelebileceğini bilsem ama ne yazık ki bu kadarla

Anket



ENDGAME'DE BU ÜÇ KARAKTERDEN EN ÇOK HANGİSİNİN ÖLÜMÜNE ÜZÜLÜRSÜNÜZ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Captain America ölse sevinirim. @Ahmet Sarıgöl

Tony diyorum ama Thor'a da üzülürüm, Kaptan işlevsiz, o ölsün, işe yaradığı yok. @Çağrı Hüseyin Çiçek

Tony Stark ölse bile Tony Stark Junior… ehem Spider-Man var. @Baha Kolsal

Niye kimse Kaptan Amerika'yı sevmiyor? @Aybars Karaoğlu

→ SİZİ EN ÇOK ETKİLEYEN OYUN SONU HANGİSİYDİ VE NEDEN?

The Witcher III: Blood and Wine'ın sonu, Geralt'ın malum şekilde kameraya bakması. @Adem Akbulut

MGS: Peace Walker. Big Boss'un konuşması bir türlü aklımdan çıkmıyor. @Kemal Tavus

Silent Hill: Shattered Memories... Sonunu kimse tahmin edemez. Tam ters köşe. Şok. Dumur... @Muharrem Kayar

Half-Life 2: Episode 2. Nedenini biliyorsunuz :) Bir de Telltale's The Walking Dead, ilk sezon. Nedenini yine biliyorsunuz :) @M. İhsan Tatari

FF7: Crisis Core. Orijinal oyunu oynadıktan sonra CC'nin sonunda duygulanmamak elde değil. @Anton Semchenko

Dragon Age: Origins. Bir baktım kahramanımı öğlene yetiştirmeye çalışıyorlar. @Samet Gürsoy

There is always a lighthouse. @Burçin Büyükeren

→ @OYUNGEZER: HADİ KLİŞE GECESİ YAPIYORUZ: TEK OYUN OYNAMA HAKKIN VAR, HANGİSİ? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Ben Diablo 3 oynarım, oynarken de düşünmüştüm hatta bu soruyu @pebblesinmymind

Splinter Cehahahaha... @gizemsedef

WoW diyecektim aslında ama Blizzard kokmasın komple buralar şimdi, FF 14 diyeyim. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



"Sıkarım suyunuzu görürsünüz!"

yetinmek durumundayım. Umarım tez zamanda yaşadığın acıları geride bırakır; sağlık, mutluluk ve huzur dolu upuzun bir ömür sürersin. Şimdi geçelim cevaplara. - E

1. Hemen papazı arıyorum ve biraz bana da pilav vermesini ardından da seni yeniden aforoz etmesini talep ediyorum. *Bloodborne*'u *Dark Souls*'la bağdaştırmayacaksak neyle bağdaştıracağız :) Arada Selam'a veya kişisel mail'ime "ısrarlarına dayanamayıp *Persona* oynadım, daha önce oynamadığım için pişmanım" minvalinde şeyler geliyor, acayip mutlu oluyorum ben de, dediğin kategoriye girer herhalde. Bir de "o kadar dedin, nihayet Honey & Clover izledim, süpermiş" maili gelirse bir gün tamamdır (Ve Ömer bu ay da Honey & Clover'ı bir yere sıkıştırmayı başarmıştı!).

Persona mesajını atanlardan birisinin ben olmam da mı tesadüf? Bu ay bu kadar tesadüf fazla değil mi sizce de?

Ne dedin ne dedin sen? Bloodborne'un Souls oyunlarıyla alakası yok mu? Duymamış olayım. Yoksa bir dahakine papaz değil ben ziyaret ederim seni. Yahu türün adı Soulsborne olmuş durumda, daha ne olsun :) Abartma konusunda usta sayılırım :) Dergideki hikâyem 5 sayfa mektupla başladı desem mesela. Ömer'in en çok uğraştığı yazılar da muhtemelen benim yazılarımdır, 1 sayfalık inceleme için 3 sayfa gönderiyorum da :) (Ömer, son dönemde toparladım ama, değil mi :)) Bir oyunda dinlediğim bir parça veya şahit olduğum bir sahne için sayfalar dolusu yazabilirim. Bir de gözden kaçabileceğini düşündüğüm noktalar varsa onları da insanların gözüne sokmak için çırpınıyorum. Uzun lafın kısası, iş beğendiğim bir oyunu anlatmaya geldiğinde sınırım yok diyebiliriz. İsterim ki olabildiğince çok kişi o oyunu oynasın, benim aldığım keyfi onlar da yaşasın. Var mı bununla sorunu olan bir arkadaş, varsa şöyle yanı başıma alayım da bir ikna edeyim kendisini :) - E

2. Yapımcılar oyunların diskte kapladığı yere artık o kadar önem vermemeye başladılar. Sabit disklerin çok pahalı olmamasını da düşünürsek oyunun kapladığı yerden ziyade optimizasyona ve yükleme sürelerine önem vermeleri de mantıklı bence. Hani uğraşsalar *Shadow of War* daha az yer kaplar mıydı? Evet kaplardı bence ama gerek görmemişlerdir. Bence *Shadow of War*'u, *Nioh*'u vs. çalıştıran bir makinen varsa ve gidip 250-500 GB'lık bir sabit disk kullanıyorsan hata sende. İlla SSD almak zorunda hissetme kendini ama kapasiteyi biraz genişletmelisin bana sorarsan. Ha daha büyük alanın varsa ve aynı anda 20 tane oyun yüklüyse o da ayrı bir hata :)

3. *"Birden fazla kişilik" riskli olabilir, en iyisi son tercih olarak başvur :) İlgilenen arkadaşların yoksa, arkadaşlarının ilgilenmesini sağlamaya çalışmak iyi bir yol olabilir. İşe, arkadaş ortamına sinsice fantastik kurgu kitaplarını salmakla başlayabilirsin mesela; başlangıç için önerim de Drizzt Do'Urden. Bir süre sonra FRP oynamak için yanıp tutuşacak bir ekibin olabilir :) Online gruplar bir diğer alternatif. 20 sene öncesine göre çok daha geniş bir oyuncu grubundan bahsediyoruz. İnternetten kendin için bir grup oluşturma ihtimalin yüksek. Hiç olmadı bana ulaş. İyi bir oyun için her daim hazır ve de nazırım; telekonferansla katılırım oyuna, ne olacak :) - E*

4. Demin bir arkadaşa daha Kurla Mücadele dosyasından bahsetmiştim, ona bir göz atmanı öneririm. İndirime girmeden oyun kesinlikle ama kesinlikle almamak lazım bir kere bizim ülkede. Onun dışında mesela ikinci el oyunlara veya oyun kiralayan yerlere de göz atabilirsin. Çok insan göz ardı ediyor bu seçenekleri nedense. Eh onun dışında eski ama eskimemiş oyunlar, beleş cevherler vs. derken seçenek çok aslında. Ama gözünü seveyim DMC 5'e 400-500 lira verme ya, insanlık dışı bir hareket o. Bu yazıyı yazdığım sırada *Hitman 2*, Playstore'da 20 liraya satılıyor mesela. Bakmasını bilene fırsat ve güzel oyun çok. Bir de *Bloodlines 2* ön siparişte 92 lira Steam'de mesela. Zam gelecek diye korkuyorsan (korkmalısın yaşananlardan sonra) şimdiden al. Ön sipariş sevmiyorum ama işte korkuttular bir kere…

5. Sen yaz hele de çizeri bulmayı sonra düşünürsün :) Aşırı klişe olmak veya aşırı orijinal olmak tehlikeli, dengesini bulmalısın ama, baştan söyleyeyim. Patreon çizer bulmak için güzel seçenek ama Behance veya Linkedin daha güzel bu arada. 1 TL'yse geri dönmez bence artık :)

6. Eh çözümü basit, 1 aylık abone olup sonra iptal edeceksin :) Üye olduktan sonra anında iptal et ama, sonra unutuyor insan (başıma geldi). Merak etme, iptal ettiğin zaman o aldığın bir aylık üyelik yerinde durur. Ben mesela şu an *Fallout 4* oynuyorum, ardından *Bloodlines*'ı tekrar elden geçireceğim, onun da ardından acayip şekilde *Forza Horizon 4* ve *Gears of War Remastered* oynamak istiyorum. Xbox'ta bir aylık Game Pass alıp keyfime bakacağım, üyeliğimi de uzatmayacağım.

Abonelik sistemlerinin en büyük riski bu tabii. Sayı yükseldikçe sistem bizler için bir külfet haline gelecek. Ama bir süre sonra denge noktasına varacaktır öyle ya da böyle. Bize düşen de aralarından kendi oyun beğenilerimize en uygun olanını tercih etmek. Belki dönemsel olarak aralarında geçişler yapar, bir platformdaki bize hitap eden oyunları tükettikten sonra diğerine geçebiliriz. Şu aşamada, özellikle de ülkemiz şartlarında uzun süreli abonelikler çok da makul görünmüyor. Ama konsol tarafında da değerlendirme dışı bırakılamayacak tercihlerden böyle abonelikler. - E

7. "Suyu sıkılmak"la anladığın şeye bağlı. Mesela Assassin's Creed'in suyunun sıkıldığını düşünür insanlar ki Unity-Rogue-Sydicate dönemi için doğru da sayılabilir bu ama genel olarak her yeni oyunuyla komple farklı bir kültüre ait bir oyun alanı sunan, mekaniklerini aşırıya kaçmadan yenileyen, az çok taze kalmayı başaran bir seri olduğunu düşünürüm ben AC'nin mesela, böyle giderse de oynamaya devam ederim. Final Fantasy'i saymıyorum, onların isimleri aynı olsa da komple farklı oyunlar neticede. İnsanlar yanındaki 15 sayısını görüp "suyunu sıkmışlar bea" deme eğilimindedir ama biz kültürlü insanlar bunun doğru olmadığını biliyoruz değil mi :) FF 29'dan sonra yeni FF çıkar mı bilmiyorum ama, 30'un roma rakamıyla yazıldığı bir FF... farklı anlamlar içerebilir.

Biliyoruz, biliyoruz, rahat ol Ömer. Final Fantasy'nin suyunun sıkılması mümkün değil, daha en az 50 oyun gideri var :))

Bu soruyu daha önce sormuş olsan cevaplarken listeye Diablo ve Fallout'la başlardım. Diablo Immortal duyurulduktan ve Fallout 76 çıktıktan sonra aynı şekilde cevap vermem zorlaşıyor takdir edersin ki :) Civilization halen yerini koruyor ama. The Witcher, Bioshock, The Banner Saga ve Yakuza serileri de listemde yeri olan seriler. Spor oyunlarını dâhil edersek bir de Football Manager. - E

Önümüzdeki ay da bekleriz, sevgiler.

Ne zaman yazmak istersen, posta kutumuz açık :) Kendine iyi bak, bizleri mesajlarından mahrum bırakma. - E

Ohooo... Sadece 3 mektup mu? Yapmayın etmeyin!



Gelecek Ayın Misafiri

Kur yüzünden sevdalısı olduğu çizgi romanlardan uzak kalan ama DMC 4'e 115 saat gömdükten sonra nihayet yıllardır duvarları tırmalayarak beklediği DMC 5'ine kavuşan Onur Kaya buralarda gelecek ay. Bir selam edin kendisine.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Katma değer

İşyerlerinde kullanılan ve benim çok kıl olduğum bir kavram var: Katma değerli iş. Belki siz de yakın zamanda yöneticilerinizden falan duymuşsunuzdur bunu "senden katma değerli iş bekliyoruz" şeklinde. Tamamen kişinin gün içinde yaptığı standart işleri ya da çözmeye çalıştığı problemleri değersizleştirmek için kullanılan, bu sayede de çalışanın bir şeyler talep etmesini engellemek amaçlı türemiş, hayli sinsice bir kavramdır.

Çalıştığınız yerde gün içinde türlü türlü problemler türer. Siz de bu sorunları çözmek için saatlerinizi harcar, deliler gibi uğraşır, raporlar hazırlar, strese girer, hatta insanlarla kavga etmek zorunda kalırsınız. Fakat gün sonunda yaptıklarınızın hiçbir kıymeti yoktur, çünkü yöneticinize göre bu yaptıklarınız katma değerli bir iş değildir. Çalıştığınız yere bir değer katmamışsınızdır, güya dışarıda herhangi bir insanın yapabileceği nitelikte bir iştir.

Emin olun kuyruklu bir yalandır bu. Zira aynı işi sizden daha düşük nitelikte ve dolayısıyla daha az maaşla birisi yapabilecek olsa sizi orada bir saniye bile tutmazlar. Sizden önce o "değersiz" dedikleri işleri daha niteliksiz birilerine yaptırmayı denemiş fakat başaramamışlardır. Bir iş için gereken nitelikler bu gibi tecrübelerin ardından ortaya çıkar zaten. Bu yüzden değer vermedikleri bu işleri ancak sizin kalibrenizde birinin yapabileceğini bal gibi bilirler, lakin işinizi değersizleştirerek çalışanın da kendisini değersiz hissetmesini sağlarlar. Kendini değersiz hisseden zavallı çalışan da hiçbir şey istemeye cesaret edemez, eleştirilere itiraz edemez ve deli gibi uğraşıyor olmasına rağmen çok daha fazlasını yapmak zorundaymış gibi hissetmeye başlar. İşte 10 liralık üründen 20 liralık karşılık almanın en sinsice yöntemi budur.

> "BİR YERDE ÇALIŞIYORSANIZ SİZE İHTİYAÇ VAR DEMEKTİR"

Bana en komik gelen tarafı da nedir biliyor musunuz? İşyerleri standarda



oturttuğu ve tıkır tıkır işleyen bir düzenleri olduğu hakkında böbürlenir ya da mutlaka öyle olmak ister, ama siz o düzeni işler tutmak için adeta bir tarafınızı yırtmanıza rağmen gün sonunda değersiz bir iş yapmış olarak görülürsünüz. İki yüzlülüğün daniskasıdır bu. Üstelik istedikleri "katma değerli" işleri yapabilmek için bu değersiz gördükleri işleri boş verdiğiniz anda da üzerinize çullanırlar niye yapmıyorsun diye. E hani değersiz işti bunlar? Değersizse söyleyin yapmayalım değil mi? O kadar harcanan zamana, emeğe, sinir harbine yazık.

Nerede çalışırsanız çalışın ortak olan bir şey var ki ne yaparsanız yapın sizden her zaman çok daha fazlasını isteyeceklerdir. Size ne kadar az şey verip o kadar çok şey alabileceklerine bakarlar, kâr dediğiniz şey ancak böyle elde edilir çünkü, düzen bunun üstüne kuruludur. Gün içinde harcadığınız zaman ve emek onlara yeterli gelmez, fazla mesaiye kalarak, hatta evde de çalışarak işyerinize daha ne katabileceğinizi düşünmenizi beklerler, keza bunları yapmazsanız yükselemezsiniz de. İşin kötü tarafı da nedir biliyor musunuz? Bu şekilde yükselen kişiler de farkında olmaksızın onlara dönüşmeye başlar. Artık hangisinin gerçek hayatı, hangisinin sadece gerçek hayatını idame ettirebilmek için bir araç olduğunu tamamen birbirlerine karıştırırlar. Ve bu döngü sürer gider...

Yanlış anlaşılmasın, ben çalıştığınız yerlere katkınız olmasın demiyorum. Ama kimsenin yaptığınız işleri ve harcadığınız emeği hor görmesine de müsaade etmeyin. Yaptığınız her iş kıymetlidir, ister bir düzeni korumak için verilen çaba olsun, ister yepyeni şeyler katmak olsun. Siz de yaptığınız iş de değerlisiniz.

Kendinizden bir şeyler vererek katma değer katmanızı bekliyorlar, peki onların size verdikleri hayatınıza bir değer katıyor mu? Asıl sorulması gereken soru budur.



Hayalet Gemi

Noyan Akatlı

noyan@oyungezer.com.tr

Sevdiklerimiz

Doğup büyüdüğüm, ailecek beş kuşaktır yaşadığımız şehrim İstanbul'un nisan ayını severim en çok. Mayıs ve eylül de güzeldir. Baharda doğa canlanır, çiçekler açar, çimenler yeşerir, hele nisan sonları, benim doğum günüme doğru erguvan mevsimidir, görenin içini mutlulukla dolduran, sade güzellikte erguvanlar açar çeşitli semtlerde. Eylül ayı da bir başka güzeldir, öğrencilik yıllarımda yaz tatilinin bitişi anlamına gelse de, bir başka severdim İstanbul'un eylülünü. Bunaltıcı sıcaklar geçer, hafif ve insanın içini ısıtan rüzgârlar eser genellikle, öğleden sonra güneşi rahatsız etmez, tam spor yapma havasıdır. 2015 ve sonraki yılın eylül aylarıysa üzücü kayıplarla geçmişti benim için, onlardan biraz söz edeyim şimdi.

> “BAZEN UNUTUYOR İNSAN, HAYATIN NE ÇABUK GEÇİP GİTTİĞİNİ...”

Önce biraz eskiye, dergi ekibi olarak çok sevdiğimiz 80'li yılların tam ortasına, 1985 eylül ayının ortalarına gidelim. Galatasaray Lisesi'nde, başarılı ve mutlu geçen bir ortaokul dönemi sonrası lise 1. sınıfın ikinci günündeyiz. Öğretmen masasının tam karşısında ilk gün yalnız oturmuştum, bu sabahsa sıramın etrafında birkaç arkadaş toplanmış, merakla bize yabancı, kumaş okul çantasına bakıyorlar, çantanın fermuarındaki minik asma kilit hepimizin ilgisini çekiyor. Yeni bir öğrenci katılacak aramıza, ders zili çalar çalmaz, herkes yerine otururken ben kapıya doğru baktığımda, uzun boylu ve zayıf, yüzü sivilceli, efendi uslu öğrenci havasında arkadaşımız İlker'i ilk defa görüyorum. Yanıma oturmasıyla uzun yıllar güzel anılarla dolacak bir dostluk öyküsü de başlamış oluyor. Fransa'dan yeni gelmiş olması, Türkçeye bizim kadar hâkim olmaması, ayrıca 1.92 boyuna göre benden bile sıska görünmesi, ergenlik dönemi sonucu hafiften ciyaklayan sesiyle kısa sürede sınıfın takılacak, şaka yapacak yer arayan muzip çetesinin hedefi haline geliyor İlker. "Leylek bacak, uzun oğlan, billur ses" gibi dalga geçen gülüşmeler eşliğinde kendisine takılan lâkapların hiçbiri tutmuyor, kendisi de bizim kadar gülüyor çünkü bu şakalara, o derece saf, tertemiz bir insan işte. Beraber gidilen futbol maçları, ders çalışmalar, ev yakın olunca ailece görüşmeler derken ikimiz de hayat koşuşturmacasında ayrı yönlere savrulup bir süreliğine uzak kalıyoruz. Ve 2015, bir eylül sabahı, cep telefonumda ismine kayıtlı numarasından vefat haberi ve cenaze bilgileri mesajı geliyor. Uzun saniyeler hiçbir şey anlamıyorum, şaka mı, kâbus mu görüyorum, donup kalıyorum bir süre. Sonra yavaş yavaş 45 yaşında, temiz kalpli, çok iyi bir aile babası, hayatta tanıyıp en sevdiğim arkadaşlarımdan birinin öylece cennete göçüp gittiğini algılıyor ve eski güzel günlerimizi hatırlayarak kabulleniyorum. Yıllar boyunca hiç kavga etmedik, birbirimize ayıp etmedik, cep telefonsuz, internetsiz dönemde kaç kere buluşup maç, antrenman izlemeye gittik... Bu güzel anılarla ve pırıl pırıl bir öğrenci olan kızıyla gurur duyarak teselli buluyorum.



Ertesi yıl Eylül ayındaysa tutamadığım gözyaşlarım eşliğinde tanıdığım en iyi, samimi, dürüst, sadık dostum, koca kafalı köpeğim Şanslı'yla vedalaşmak zorunda kalıyoruz. Tüm aile ve komşuların sevdiği Şanslı'yı toprağa verdiğimiz gün, ağlayarak gittiğim barınaktan, ismini Balım koyacağımız ve Şanslı'nın manevi kızı diye takıldığımız sevimli, neşeli golden retriever'la dönüyorum eve. Duygular karmakarışık, Şanslı'dan ayrılmanın üzüntüsü, Balım'la tanışma heyecanı.

Yakın geçmişte yaşanan duyguları aynen aktarınca böyle biraz karışık bir yazı çıktı ortaya. Yaşanmış deneyimimle söylüyorum, sevdiğiniz herkese, gerçek dostlarınıza sıkı sarılın, onların değerlerini bilin. Hepimiz yeryüzünde gelip geçici, misafiriz çünkü. Dostlardan ayrıldığımızda bıraktığımız izler ve anılarımız kalır geriye...



POKÉMON SWORD & SHIELD

YENİ KONSOL, ESKİ POKÉMON

EGE SAĞIN

Switch'in adı ilk anıldığından beri beklediğimiz duyuru sonunda gerçekleşti ve 8. nesil, ana seri *Pokémon* oyunları duyuruldu. Tahmin ettiğimiz gibi 2019 sonlarında çıkacağı belirtilen oyun için kesin bir çıkış tarihi olmadığı gibi şimdilik elimizdeki veriler de kısıtlı. Buna rağmen milyonlarca oyuncunun içi kıpır kıpır etmeye başladı ve şimdiden internet üç yeni başlangıç pokémon'unun fanartlarıyla doldu. Peki bu yeni *Pokémon* oyunu hakkında neler biliyoruz?

Pokémon Sword (Kılıç) ve *Pokémon Shield* (Kalkan) adlı bu 8. nesil oyunlar, Let's Go'lar gibi giriş seviyesi oyunlar olmayacak. Bildiğimiz, bol mekanik ve stratejik imkân içeren *Pokémon* oyunlarının devamı olarak karşımıza çıkacak. Pokémon'ları yakalamak için yine önce savaşıp yoruyor olacağız. Üstelik rastgele karşılaşmalar da geri dönüyor. Etrafta dolaşan şirin pokémon'lara elveda deyin. Karakterimizin dizine kadar gelen çimenler içinden kendisinden büyük Tauros çıktığı tarih öncesinden kalma sisteme dönüyoruz. Buna çoğunuzun sevindiğini biliyorum ama yeşil ekranlı gri Game Boy döneminden beri *Red*'den başlayarak her oyununu oynayan bir *Pokémon* hayranı olarak 23 yıl öncesinin taşınabilir teknolojisinin kısıtlamalarına göre tasarlanmış sistemlerin artık geride bırakılması gerektiğini düşünüyorum. Tıpkı animedeki güzel pokémon seslerinin bu 8 bit böğürtülerin yerini alması gerektiğini düşündüğüm gibi.

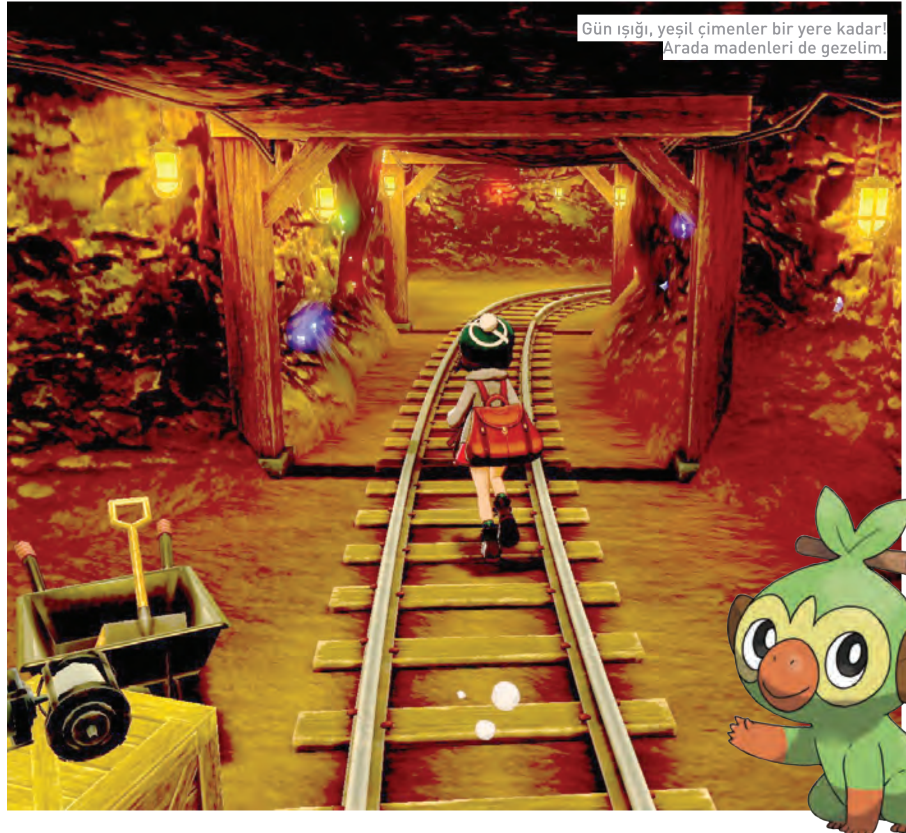
Progresif *Pokémon* atarımı bir kenara bırakıp devam edelim. Grafikler 3DS'e kıyasla çok daha iyi görünüyor, orası kesin. Game Freak, 3DS'in tüm sınırlarını zorlamıştı ve artık Switch'e geçerek daha iyi işler ortaya çıkarmak istiyor. Fakat açık konuşmak gerekirse fragmanda karakter modellerini ve animasyonlarını pek beğenmedim. 3DS'e fazla yakın, biraz yetersiz geldi. *Pokémon Let's Go*'lardan daha da iyi bir şey bekliyordum fakat umduğumu bulamadım. Öte yandan manzaralar ve mekânlar MUH-TEŞEM görünüyor. Mekânlar demişken, oyunların geçeceği yepyeni bölge Galar'a bakalım.

Yuvarlak masa Pokémon ustaları

Açıkça Britanya'dan esinlenen bu yeni bölgede İngiltere, ayrıca belki İskoçya ve Galler kültürlerini göreceğiz. *Pokémon X/Y*'deki Fransız kültürü etkisinin ne kadar baskın olduğunu düşününce İngiliz kültürüne sempatisi olan biri olarak epey heyecanlandığımı söyleyebilirim. Ayrıca Gym'lerin ismi değişmese de görünüşleri epey değişmiş zira fragmanda bolca futbol stadyumunu andıran dev stadyumlar görüyoruz. Erkek ana karakterin futbolcu formasına benzer bir formayla koridordan sahaya çıkış sahnesi de cabası. Gym Leader'ların Gym Master olarak değiştiği de Nintendo'nun sonradan silinen bir tweet'inde onaylandı. Bu isim değişikliği beraberinde Gym mekaniklerine de bir değişiklik getiriyor mu henüz bilmiyoruz.

Yeni *Pokémon* oyunu duyurusu, başlangıç pokémon'ları tanıtılmadan yapılmaz. Bu yüzden Nintendo bize sevimli mi sevimli üç yeni arkadaş gösterdi. Çimen tipi Grookey, "şempanze pokémon" olarak anılıyor. Biraz yaramaz ve çok meraklı. Ateş tipi Scorbunny'se "tavşan pokémon". Enerji dolu bu dostumuz sürekli etrafta koşturuyor. Gelelim benim favorime… Su tipi Sobble, "su kertenkelesi pokémonu" olarak anılıyor ve görünmez olabiliyor! Ayrıca çok utangaç ve suyun içinde saklanıp oradan saldırmayı seviyor. ÜZÜLME KURBAN OLDUĞUM diye sarılmak istediğim şeklindeki iddialar gerçeği yansıtıyor, evet. Henüz bu pokémon'ların evrimleri nasıl olacak, ikincil tip alacaklar mı ve alacaklarsa bunlar ne olacak bilmiyoruz.

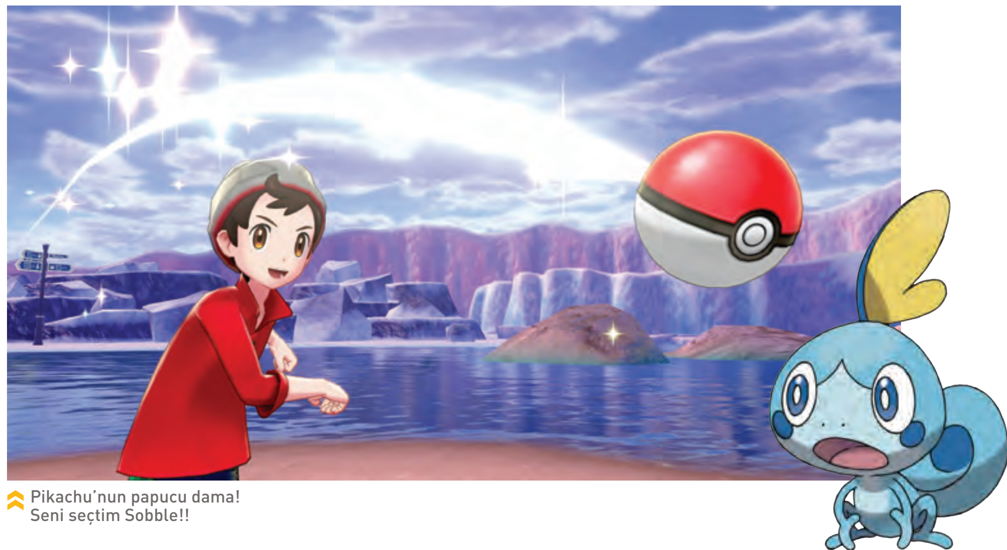
Yeni konsoldaki ilk ciddi *Pokémon* oyunu, Britanya sosuyla 2019 sonunda bizlerle olacak. *Pokémon Sun/Moon*'daki yeniliklerden de geri adım atılmış gibi görünse de ekip söylemlerinden başka yeniliklerin bizi beklediği anlamını çıkarıyorum. Önümüzdeki aylarda daha çok bilgi geldikçe bu sorularımız da cevaplanır. O zamana kadar ben Sobble fanart'larına bakıyor olacağım.



Gün ışığı, yeşil çimenler bir yere kadar! Arada madenleri de gezelim.

GALAR EFSANELERİ

Oyunların kapakları henüz belli olmadığı için bu bölgenin efsanevi pokémon'ları hakkında da bilgimiz yok. Ancak oyunların logolarının tepelerinde yer alan kurt kafaları, bu konseptte iki efsanevi pokémon görebileceğimiz tahminlerine yol açtı. Yalnızca Britanya tarihindeki armalara benzetmek istemiş de olabilirler ama havalı birer kurt pokémon'u görmek isterim doğrusu.



Pikachu'nun papucu dama! Seni seçtim Sobble!!

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Game Freak | **DAĞITIM:** Nintendo, The Pokémon Company | **PLATFORM:** Nintendo Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 sonları



SÖZDE SANAT ARANIRKEN TEK TİP TASARIMA TAV OLMAK

Geçtiğimiz 2-3 sene içerisinde oyunlar özelinde değil, genel anlamda zevklerim biraz değişti. Bunun üzerine kafa yorduğumda vardığım sonuç da döndü dolaştı oyunlara harcadığım vakte, bu vakti değerlendiriş şeklime yansıdı. Oyunların bana tattırdığı deneyimlerden aldıklarımla, oyuna spesifik anlamlar kurmaya çalıştığımda karşıma çıkan resmin ne olduğuna önem vermeye başladım.

Sinema, edebiyat, müzik gibi sanat dalları arasına oyunları yerleştirmeye çalıştığımızda her daim gördüğümüz bariz bir uyuşmazlık var. Oyunlar, bir sanat dalı olarak gerekli olgunluğa ulaşmaktan bağımsız olarak, diğer sanat dallarından ayrı duruyor sanki. Bunun da sebeplerinden bir tanesi şu: Diğer alanlarda tasarım faktörünü icra ettikleri sanata entegre kullanan yapıtlar eleştirel katmanda en tepeye otururken, oyunlar söz konusu olduğunda çoğunlukla işin sanat ve tasarımını optimum dengeye oturtabilenlerin galip geldiği, hatta tasarımın daha bile ağır basabildiği bir eleştiri alışkanlığı süregeliyor. Bu bağlamda sanatın içinde pratikliğin bir önemi yokken, oyunlarda interaktif eğlencede pratiklik en önemli etmenlerden bir tanesi oluyor çünkü oyuncunun gösterdiği efor üzerinden oyuna etki edebilme şansı var. Bu etkinin değeri de pratik bir tasarımla doğru vurgulanabildiğinde, oyuncu olarak o oyundan çok daha büyük bir keyif alabiliyoruz.

Son dönemlerde karşımıza çıkan pek çok yapıma baktığımızdaysa tasarımsal pratikliğin keyif kavramını "hackl'eyecek" şekilde kullanıldığını sık görmeye başladık. Problemim tam da bununla. Malum, beynimiz belli bir efor sarf ediyor ve yarattığı etkiyi gördüğümüzde vücudumuzun sargıladığı hormonlar vasıtasıyla bundan bir keyif alıyoruz. Bir oyun bu efor-keyif döngüsünü optimum parçalara ayırıp damla damla bünyemize verebildiğinde başından kalkamıyoruz ama her başından kalkamadığımız oyunu eleştirel anlamda iyi görüp görmemek ikilemi beni darlar oldu bu aralar. Eskiden belli bir prodüksiyon kalitesinin üzerine çıkabilen her oyuna, spesifik olarak beni soğutan bir noktası yoksa sulanırdım. Artık mekanik, tasarım ya da hikâye alanında farklı bir şey sunmadığını gördüğüm oyunları direkt olarak "vakit harcanmaz" kategorisine sokuyorum.

Benimkisi acımasızlık gerçi ama genel kitlede gördüğüm alışkanlıklar bunun tam tersi yönde gibi duruyor. Firmaların buna uyandığı noktada da başımıza mikro ödeme belasını aldık zaten. Yayıncının dayatmasıyla oyunun "pratikliği" üzerinde kontrol kuran geliştiriciler, sosyal medyadaki alakasız içerikleri geçe geçe iyice sabırdan yoksun kalmış beyinlerimize, oyundan istenen keyfin çerez parası uzağında olduğunu çıtlatan şablonlar geliştirdiler. Bu şablonları kullanabilmek için de oyunlardan aldığımız keyfi bir sonraki seviye atlama efektine ya da turuncu renkli eşyaya bağlar oldular (şaka maka eşya renkleri bile tek tipleşti). RYO sosu her oyuna bulaştı. Son yıllarda ne çok oyuna seviye sistemi eklendiğini, kaçının bir eşya bulduğunuzda size ciddi bir keşif hissi verdiğini düşünün. Onu da geçtim, elimize geçen oyunlardan rekabetçi olmayanların kaç tanesi gerçekten öğrenerek kendimizi geliştirebileceğimiz oyunlar? Daha iyi oynamak istediğimizde kaçının bize sunduğu bir ufuk var?

Sözün özü, tasarımda pratikliğin, bir oyunu oyun yapan kuralların varacağı nokta tek. Bu kurallar üzerinden farklı ufuklar çizebilmek adına bu pratikliği ikinci, üçüncü plana atmak gerekiyor. Hitman gibi türünde tek olan oyunlar tam olarak bunu başaran yapımlar. Sektörde bu yapımların kimilerini basın olarak koruyamıyor olmamız problem. Bütün yolların Ankara'ya çıkması, tek tipleşmek problem. Belli bir puanın altına düşen oyunların iplenmediği notlamadan kurtulabilseydik, belki eleştiri normlarını kırmak adına elimizden bir şeyler gelebilirdi.

Onur Kaya



Pillars of Eternity 2

AYIN EZENİ:
YİĞİT TEZCAN

Pillars of Eternity muhteşem bir atmosfere sahip bir oyundu. Dyrwood'da cehalet ve sefalet diz boyuydu; insanlar acımasızdı. Waidwen's Legacy yüzünden ruhsuz çocuklar doğuyordu, ilk başlarda Watcher'lık çekici ve gizemliydi (zavallı Maerwald) ve dünya merak uyandıran yerlerle doluyordu. Durance karakteri Dyrwood'u öğrenmek için karşınıza çıkartılabilecek en iyi karakterdi. Godhammer herhalde bir tanrıyı öldürmek için yapılan bir silaha verilebilecek en iyi isimdi.

"Eora", "Eothas" ve "Thaos" gibi, ancak ilk fantezi romanını yazan 11 yaşında bir çocuğun koyacağı dandik isimler dışında, içinde bulunduğunuz dünyaya saygı duyuyordunuz. Bolca klişe vardı ama bu klişeler birbirini tamamlıyordu. Tam açıklayamıyorum belki ama Dyrwood'da bir şeyler beni çekiyordu.

PoE 2'yse oyun mekanikleri, grafikler, haritaların ve şehirlerin büyüklüğü gibi konularda ilk oyuna büyük aşama atlatsa da, aslında özünde bomboş.

Hikâyeden başlayalım: Bir kere ben Caed Nua'nın lorduyum; gücünün zirvesi ulaşmış dünyanın büyük sırlarına sahip, Engwithan'ların numarasını çözmüş bir Watcher'ım. Hayatındaki tek amacı insan soymak olan salaklarla neden uğraşmak zorunda olayım? Karaktersiz korsanlar arasındaki güç mücadeleleri beni neden ilgilendirsin? Bunu benim yerime yapabilecek başka bir Allah'ın kulu yok mu (Eder sana diyorum)? Tanrı olacak o salak Eothas neden beni ada ada gezdiriyor? Asıl amacı Deadfire Archipalego turizmini canlandırmak mı?

Hoko Poko, Poko Hono, Moko Boko tarzı düdük yer isimlerine sahip, Hawai ve Honolulu kültüründen türemiş Aumaua'ların çekişmelerini ne yapacağım? Hawaii tarihte süper güç mü olmuş, biri bana açıklasın. Kendimi neyle, nasıl bağdaştırıp nasıl edip de bir taraf seçeceğim? Allah aşkına bana ne Huana'dan ve Rautai'den, KORSANLARDAN bana ne!

Tamam hadi, zorla korsan yaptın. Bari zevkli bir şeyler yapalım. Oyun denizde geçiyor, diğer korsan gemileriyle savaşabiliyorum ama tek yapabildiğim ekran çıkan yazılara tıklamak. Bir sivri zekâ çıkıp da "Abi tamam paramız da vaktimiz de kalmadı ama şu oyuna kuş bakışı, sıra tabanlı, taktiksel bir savaş ekranı yapsak mı?" diye sormadı mı? Hatta durun! Nasıl vakitleri kalmamış olabilir? Oynanışın yarısını denizin üzerine kurmuşlar yahu, listeye ilk deniz savaşlarını yazmaları gerekmez miydi?

Denizde yaptığım her şey o kadar sıkıcıydı ki, Caed Nua'nın kudretli lordu, Waidwen's Legacy'i çözmüş "the" Watcher, vaktinin çoğunu götüne don almaya çalışan korsanlardan kaçmaya çalışarak geçirdi. Ben size diyeyim; insan bir yerden sonra hiçbir ruhu olmayan bir gemiyle uğraşmak yerine, burnunu karıştırmaya sarar.

Uyuz bir korsan olmayı zorla da olsa kabullendikten sonra, ana ve yan hikâyeler harici kalan adaları keşfetmeyi denedim. Sanırım burnuma soktuğum parmak yüzünden beynime hava gitmediğimden, bunun ne kadar sıkıcı olabileceğini tahmin edemedim. Bir cRPG'nin en güçlü yönü iyi yazılmış hikâyesidir. Bu bir Skyrim, ya da ne bileyim The Witcher III değil ki rastgele keşifler zevkli olsun. Yanlış anlamayın; cRPG'lerde zindan gezginliği yapmayı severim ancak bir süre sonra, jenerik adalarda Xaurip öldürmek insana sıkıntı veriyor. Xaurip Shaman, Xaurip Chief, Çikolatalı Xaurip, Şeftalili Xaurip...

PoE'den sonra PoE 2 oynayınca, aslında bir Chris Avellone hayranı olduğumu öğrendim. Ayrıca klasik orta çağ Avrupa'sını andıran dünyalara "her oyun dünyası böyle, sıkıldık artık" diyenlere ayar olduğumu da. Alın size fantastik Hawaii ve Virgin Adaları. Turşusunu kurarsınız.

İlk 6 saatimi korsan olmayacağım diye geçirdim. Sonraki 6 saatte, tamam korsanlarla iş yapmış olabilirim ama hâlâ Caed Nua'nın lorduyum dedim. 12 saatin sonunda korsan olmak dışında bir şansım olmadığını anladım.

BU AY NE OLDU?

Artık soğuk havaları geride bıraktık değil mi? Bak ağaçlar falan da çiçek açtı, bundan sonra onlara da yazık olmasın, soğumasın havalar. Nisan benim en sevdiğim aydır ama Mart da sağ olsun birbirinden dehşetengiz oyunlarıyla sevindirdi bizi. Elbette bu ay sadece yeni oyunlar oynamakla kalmadık, şaşırtıcı haberler de aldık, oyun sektörü yine bir çalkalandı, bir duruldu. Bu ay neler mi oldu?

ESER GÜVEN



1 Anthem resmen kafa üstü çakıldı, hem de ne çakılmak. BioWare tarihinin bugüne kadarki en düşük not ortalamasına sahip olan oyun yoğun biçimde sert eleştirilere maruz kaldı ama BioWare durumu toparlamak için elinden geleni yapıyor. Arada da "merak etmeyin, EA bizi kapatmaz" diye açıklama yapmak zorunda hissediyor ama kendini.

2 Epic Store'dan bugüne kadarki en büyük atak geldi ve The Outer Worlds, The Sinking City, Control gibi son zamanların en çok beklenen oyunlarından birçoğunun bir seneliğine Epic mağazasına özel olacağı açıklandı. Üstüne Ubisoft'la olan anlaşmasını da genişlettiğini duyurdu.





3 6 saatlik ara sahne mi olur? Oyun Days Gone'sa bal gibi de olur. Sony, hikâyesi yaklaşık 30 saat sürecek oyunun beşte birinin ara sahnelerden oluşacağını açıkladı ve anladık ki film gibi bir oyun bizi bekliyor. 30 saatlik zombi filmi. Meraklısına.



4 THQ Nordic müthiş bir PR faciasına imza attı. İnternetin en leş, en pis, en kuralsız sitelerinden birinde (şimdi isim vermeyeyim de ayıp olmasın) AMA, yani Bana İstediğini Sor etkinliği düzenleyen stüdyo, gelen birbirinden bel altı sorular ve mesajlar karşısında şoke oldu ama iş işten geçmişti. Sonrasında özür üstüne özür dilediler ama böyle bir tuzağa nasıl düştüler, işte orası soru işareti.

5 Çok büyük duyurulara ev sahipliği yaptı bu ay: Switch için yayınlanacak Pokémon: Shield & Sword ve sekizinci nesil pokéciklerle tanıştık, RYO efsanelerinden Bloodlines'ın devamı Bloodlines 2'yle kucaklaştık, e bir de Borderlands 3 fragmanı gördük! Beneath a Steel Sky'ın devamı Beyond a Steel Sky'a da şaşırdık.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Google, Stadia'yla stream olayına sert girdi. Sunumda gösterilenler, kesin olacak denenler, anlatılan özellikler vs. hepsi birbirinden iddialıydı. Tabii Türkiye'de yaşayınca insan teknik özelliklerden daha çok "fiyatı ne olacak, bizim internetler kaldırır mı ki bu sistemi" gibi sorulara yoğunlaşıyor haliyle. Yine de Google kibriti çaktı, başarılı olur mu, fiyaskoyla mı sonuçlanır, oyunculuğun geleceğine damgasını vurur mu, bunu zaman gösterecek.

7 Blizzard'ın klasik oyunları bir bir GoG'a eklenmeye başladı, haliyle DRM'siz olarak! Diablo'dan sonra Warcraft I ve II de güncel sistemlerde sorunsuz ve gıcır gıcır çalışır halde GoG üzerinden satışa sunuldu. Eskileri yad etmek isteyenler için harika bir fırsat değil mi sizce de?



8 Acayip karizmatik God of War isminin şans eseri konduğunu öğrenmek Mart ayının en renkli konularından biriydi. David Jaffe oyun için God of War, Dark Odyssey ve At the Hands of the Gods isimlerini düşündüklerini, aralarından karar veremeyince de şapkadan seçim yaptıklarını açıkladı. Zeus'a şükürler olsun ki şanslıymışlar.

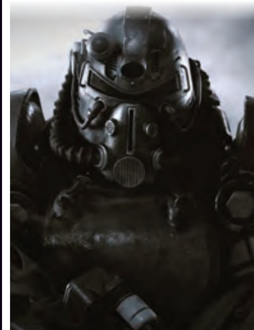


9 Artık PC oyuncuları da Quantic Dream oyunlarının keyfini çıkarabilecek. "Epic'ten nihayet güzel bir hamle" diyeceğim, çünkü Quantic Dream daha önce sadece PlayStation'a özel olarak geliştirdiği oyunları Beyond: Two Souls, Heavy Rain ve Detroit: Become Human'ı Epic Store üzerinden PC'cilere sunacak. Başka bir şey dilesek olacakmış demek ki.



10 Cyberpunk 2077 sever misiniz? Kim sevmez ki? Ya Lady Gaga'yı? Herhalde son zamanlarda duyduğumuz en sürpriz haberlerden biriydi iki isim arasındaki işbirliği. Her alana el atan Lady Gaga "benim neyim eksik, ben de bir oyunda oynayacağım" diyerekten CDPR'la anlaşmış ve Cyberpunk 2077'de rol alacakmış. Bakalım görünce anında tanıyabilecek miyiz? (Ben Bülent Ersoy istiyorum! - Ö)

11 Bethesda geri vitese taktı ve bundan sonraki oyunlarını Steam'e de getireceğini açıkladı. Fallout 76'yı yalnızca Bethesda.net üzerinden yayınlayan Bethesda, aynı şeyi Doom ve diğerleri için de yapmayı planlıyordu. Artık ne olduysa bu karardan vazgeçtiler, hatta Fallout 76'yı bile Steam'e getireceklermiş. Aman o uzak kalsa olmazdı sanki.



Konuşanlar



@DOOM
(DOOM)
Bizim bu filmle uzaktan yakından alakamız yok.

Geçenlerde yeni Doom filmi duyuruldu, ismi Doom Annihilation. Gerçekten de amatör ötesi bir de fragman eşliğinde duyuruldu üstelik. Doom oyununun resmi Twitter hesabı da "bizle alakası yok" diyerek bu komediden uzak kalmayı tercih edeceğini beyan etmiş oldu. Ben de olsam utanırdım böyle bir filmle birlikte anılmaktan.



@devolverdigital
(Devolver Digital)
Bilgilerinize... Tüm Devolver Digital oyunları ertelendi, çünkü geliştirici arkadaşlarımız From Software'in Sekiro'suna dalmış durumda.

Bir tebrik mesajı herhalde en fazla bu kadar güzel ve onore edici olabilirdi. Devolver Digital bu mesajıyla From Software'e selam çakmış oldu ama elbette oyunları ertelenmeyecek. Yüz kez öldükten sonra Sekiro'yu bırakıp kendi oyunlarına geri dönmüşlerdir çünkü.



@ChrisAvellone
(Chris Avellone)
Obsidian yönetimi, yapacağınız tek bir iş vardı!

Chris Avellone, The Outer Worlds'ün Epic Store'a özel olmasına oldukça sinirlenmiş ve böyle iş mi olur diyerek tepkisini ortaya koymuş. Zaten Obsidian'ın tepesindekilerle araları limoniydi, bu haberin oyuna duyulan hype'ı ciddi anlamda sekteye uğrattığını düşünüyor Avellone.


GOLDTOOTH
RYE WHISKEY



KİMDİR?

Adam Jensen

KURBAN OLAYIM O MONTU NEREDEN ALDIN BANA BİR SÖYLE...

ONUR KAYA

Objektiflik ilginç bir kavram. Pratikte gerçekten var olup olamayacağından bile emin değiliz. İşi felsefeye vuracak olsak, ana kaygısı eleştiri olan basın mensupları olarak bir yalanı yaşıyor bile olabiliriz ama bazı durumlarda gerçekten herkesin üzerinde hemfikir olduğu şeyler olabiliyor. "Adam Jensen karizması" olarak adlandırdığımız şey de bunlardan bir tanesi. Kendi gözlemlerime dayanarak konuşuyorum elbette ama Adam Jensen'ın fütüristik karizmasını inkâr eden hiç kimseyle karşılaşmadım şu güne dek ben. İnsanlığını kaybedip diğer yandan böyle bir karizma kazanmak nasıl bir duygudur bilemem tabii ama Jensen'a sorsanız "böyle olsun istememiştir" elbet.

"Fıt" diye yanlardan çıkan gözlüklerini edinmeden önce bile karizma abidesi olan Jensen, sıradan bir öğrenci, normal bir çocuk, becerikli de bir polis olarak insan evrimindeki yerinden bihaber büyür. Yapımcıların deyimiyle çizgisini hiç bozmadan önce adamı eşek sudan gelene kadar dövecek, ardından da evine gidip kitabını okuyacak kafada, duygularını göstermeyi pek tercih etmeyen bir birey haline gelir. Bu o duygulardan yoksun olduğu anlamına gelmez ancak duygusal cephede onu kışkırtabilen pek az insan vardır hayatında. Üstlerinden gelen infaz emrini uygulamayı reddettiği ve akabinde sibernetik geliştirmeleri yüzünden zıvanadan çıkan eski ortağının icabına bakmak zorunda kaldığı Mexicantown Katliamı duygularının varlığını doğrular da zaten. Olayın akabinde kanun koruyucular arasındaki yerinden feragat edişi ve topluma hizmetle geçen uzun yılların getirdiği tecrübeyle özel güvenlik sektörüne adımını atışı, etrafındakilere kayıtsız kalan bir insanın yapacağı şey değildir. Kendini bulduğu yer de eski sevgilisi Megan Reed'in araştırmacı olarak çalıştığı biyoteknoloji şirketi Sarif Industries olduğundan, aslında güvenli bir gölge aradığı bile söylenebilir. Şirkete düzenlenen bir terör saldırısında çok ciddi yaralar alan ve Megan'ı kaybeden Adam, maalesef bu konuda yanlış bir tercih yapmıştır; acılı ameliyat üstüne acılı ameliyat atlatarak vücudunun yüzde ellisine yakını sibernetik geliştirmelerden oluşan, son teknoloji ürünü ve fazlasıyla şık bir ölüm makinesi haline gelir. Buna ek olarak da elbette süper gözlüklerine kavuşur. Vücuduysa sözde kurtarma amaçlı, rızası alınmadan geri dönüşü olmayacak şekilde ihlal edilmiştir bir kere.

Sentetik geliştirmelerine alışmanın aldığı sürede eski sevgilisine ek olarak biyolojik vücudunun büyük bir kısmını kaybetmenin getirdiği travmayla baş başa kalan Adam kendini iyiden iyiye alkolle sigaraya verir. Geliştirmelerinin varlığı sağ olsun bu tarz alışkanlıkların zararlı etkilerinden uzak kalan lokal karizma dispanserimiz bedensel ve duygusal yıpranma göstermekten bu derece uzak bir kişi olduğundan, yolculuğu sürecinde gösterdiği ciddi reaksiyonların nadirliğiyle oyuncusunu ciddi şekilde etkileyebilen bir karakter haline gelir. Kolay kolay hiçbir şeyden etkilenmediğinden ve yalnızca hafiften alaylı yorumlarıyla tuttuğu tarafı belli ettiğinden, jest ve mimikleri aşırılaşmadan, şekil gözlüklerinin ardındaki gözleri saklı kalarak verdiği tepkilerin, etrafında suya düşen taş misali dalgalanmalar yaratabildiğini görürsünüz. Gözlüklerini "çıkardığı" ve makinenin ardında gömülü kalmış insanı gözler önüne serdiği anlar hep değerlidir.



Özellikle ikinci oyununda Interpol ajanı oluşuyla kazandığı ciddi yetkiler de etrafında yarattığı dalgalanmaları haklı çıkaracak seviyeye ulaşır. İki ayak üzerinde yürüyen ve daima yalnız çalışan hükümet onaylı bir toplu kıyım silahı olarak, biyolojik bedenlerine sadık kalan insanlara ait olanla transhümanistlerin benimsediği iki dünya arasında sıkışıp kalmıştır aslında ama hiç belli etmez. Yılların sertleştirdiği karakteri bu dünyalar arasındaki dengeyi kurabilecek iradeyi, rızası olmadan deneylere kobay edilmiş bedeni de insan evrimini bir sonraki evreye taşıyabilecek anahtarı taşımaktadır.

Bunları da bilin!

■ Vücudunun yüzde ellisi sibernetik parçalarla değiştirilen Jensen tarihteki en kapsamlı "augmentation" operasyonlarından birini geçirmiştir.

■ Jensen'ın muhteşem seslendirme sanatçısı Elias Toufexis ve oyundaki eski sevgilisi Megan Reed'i seslendiren Michelle Boback gerçek hayatta evliler ve iki karakter arasındaki gerilimli bir diyalogu kavga ettikleri bir günde seslendirmişler.

■ Jensen'ın apartmanında görebileceğiniz saat parçaları, vücuduna eklenen parçaları anlamaya ve kontrol etmeye çalıştığı rehabilitasyon döneminden kalma. Bu dönemde saat yapımını kendine hobi ediniyor.

■ Jensen'ın güzeller güzeli trençkotu; kollarındaki bıçakları ve gövdesindeki Typhoon cephanesini giysisine hasar vermeden kullanabilmesi için özel tasarlanmış. Bu tasarımı da gerçek bir marka olan ACRONYM yapıyor, gerçek hayatta satın alabileceğiniz bire bir (ve fazlasıyla pahalı) replikaları da satılıyordu bir dönem.



Çevrimiçi oyunların geleceği

"Öngörü" kelimesi Türk Dil Kurumu'na göre "bir işin ilerisini kestirme veya bir işin nasıl bir yol alacağını önceden anlayabilme ve ona göre davranma" anlamına geliyor. Bir alanda öngörü sahibi olabilmek için bazı koşulların bir araya gelmesi gerekir. Eğer filmlerdeki gibi süper yetenekleriniz veya bir zaman makineniz yoksa, ihtiyacınız olan ilk unsur entelektüel birikiminizdir. Bunun üzerine teknik uzmanlığınızı, hayata bakış açınızı ve kişisel vizyonunuzu da eklerseniz "ortalama insan"dan daha iyi tahminlerde bulunabilir, gelecekle ilgili tespitlerinizi daha isabetli hale getirebilirsiniz.

Konumuz çevrimiçi oyunların geleceği ve eminim ki hepinizin bu konuda bir öngörüsü var. Son yıllarda eSpor, çevrimiçi oyun ve canlı bilgisayar oyunu akışı küresel olarak milyonlarca dolarlık bir sektör haline geldi. 2018 Global Games pazar raporları bize çok çarpıcı bazı istatistikler sunuyor. Bunlardan ilki telaffuz etmesi bile güç olan bir meblağ: 140 milyar dolar! 2018 yılında oyun sektöründe müşterilerin harcadığı toplam rakam. Sadece iki yıl içerisinde mobil oyun pazarının 100 milyar dolarlık satış hacmine ulaşması bekleniyor. Elektronik sporların yaygınlaşması sayesinde genç yaştaki oyuncular için adeta bir tutkuya dönüşen eSpor liglerinin, olimpiyatlarda bir spor dalı olarak sayılması gerekliliği şimdiden tartışılıyor. Kulislerde 2024 Paris olimpiyatlarında en az iki farklı kategoride eSpor müsabakası gerçekleştirilmesi gerektiği konuşuluyor. Elbette tüm bunların öncesinde cevaplanması zorunlu bazı sorular var.

Çevrimiçi oyunlar gençlerin psikolojisini nasıl etkiliyor?

Çevrimiçi oyunları inceleyen akademik araştırmalara baktığımızda genelde oyuncuları olumsuz yönde etkileme potansiyellerine odaklandıklarını görürüz. En yaygın kaygılardan biri, başkalarıyla çevrimiçi oynamanın çevrimdışı ilişkileri değiştirebileceği ve sonuç olarak birinin "çevrimdışı" sosyal destek düzeyini olumsuz yönde etkilemesi. Bununla birlikte, bu nedensel iddiaları destekleyen çok az miktarda bilimsel kanıt var. Bilgisayar aracılı iletişimin ortaya çıkması ve çevrimiçi ilişkilerle ilgili kaygıların çoğu, sosyal yer değiştirme adı verilen bir hipotez altında tartışılmakta. Zaman içinde, bireyler çevrimiçi sosyal topluluklarına daha fazla değer verebilir (çevrimdışı sosyal topluluklarına daha az değer verebilir) ve sonuç olarak değerli sosyal destek kaynaklarını kaybedebilir. Özellikle çevrimiçi oyunlara olan aşırı derecede bağlılık beraberinde fiziksel anlamda sosyal çevreden kopmayı getirecektir.

Gerçek hayatımızda bu ayrım siyah ve beyaz kadar net değil. Bunun sebeplerini doğru analiz etmek gerekiyor. İlk olarak, oyuncuların aile ya da yakın arkadaş gibi güçlü bağları olan bireylerle çevrimiçi alanlarda etkileşime girmeleri oldukça yaygındır. İkincisi, çevrimiçi arkadaşlıklar yalnızca zayıf bağları teşvik etme ve köprü kurma gibi konularda fayda sağlar, ayrıca ve yeni bakış açılarına, deneyimlere ve bilgilere erişim sağlayabildiğinden sosyal olarak değerlidir. Buna rağmen, internetin başarısı ve "sosyal web" denilen internet kullanımı bazı gruplar için doygunluğa yaklaşırken, aracılık edilen alanlarda sosyalleşmenin "çevrimdışı" sosyal ilişkiler ve sosyal destek üzerindeki etkisine ilişkin bir dizi endişeye yol açmıştır.

Video oyunlarına ve mobil uygulamalara uygulanan yaş ve içerik derecelendirmelerinden sorumlu olan grupların bu işe büyük bir hassasiyetle yaklaşması gerekiyor. Dijital oyun kullanımı ve bununla ilgili olumsuz sonuçlar klinik olarak taranabilir ve belgelenebilir. Her ne kadar dijital oyunlar içerikte kurgusal olabilse de, muhtemel sonuçlar en uç noktalarda gerçek olarak karşımıza çıkabilir. Rekabet duygusunun fanteziyle birleştiği ve kuralların "çiğnenebilir" olabileceği bir dünyaya uzun süre maruz kalmanın hangi sonuçlara yol açabileceğini henüz tam olarak keşfetmedik. Oyunların doğru ve etkili bir şekilde kullanıldığında öğrenci motivasyonunu, öğrenmeyi, sınıfa katılımı ve davranışları iyileştirebileceğini biliyoruz. Ancak bu doğru yöntemleri sistematik olarak kullanabileceğimiz bir sistem inşa etmeliyiz.

Yeni Gelişmeler Muhtemel Bir Paradigma Değişimini İşaret Ediyor...

Peki tüm bu gelişmeleri nasıl okumak, hangi açıdan değerlendirmek lazım? Aslında çevrimiçi oyun geçmişi, ilk ana bilgisayarlardan bazılarına dayanıyor. Bilgisayarlar üretildikçe, oyunlar onları test etmek için tasarlandı. Ağlar oluşturuldukça, yine çeşitli oyunlar onları da test etmek için kullanıldı. Akabinde NASA ve MIT gibi kurumlar oyunları kendi başlarına bir bilgisayar gibi geliştirdi ve buna bağlı olarak da internet gelişti. Günümüzdeyse özellikle sanal gerçeklik kasklarında çarpıcı gelişmeler gerçekleşiyor ve konsol üreticileri tarafından seri üretime geçilmesinden dolayı ulaşabilirliği artan yeni nesil





bir platform oluşuyor. Yaklaşık 5-6 sene önce birkaç prototip modelini piyasadan oldukça yüksek fiyatlarla bulabileceğiniz bu kasklar, artık tüketicinin hemen ulaşabileceği bir noktada. Düşük çözünürlük, yüksek sistem gereksinimi ve uzun süre kullanımda baş dönmesi yapması gibi olumsuz yönleri gideriliyor, kullanımı daha kolay hale getiriliyor. Kısa süre içerisinde kendi donanımı üzerinden çalışan ve hiçbir kabloya gerek duymadan kablosuz bağlantı sayesinde oyunlara bağlanabildiğiniz sanal gerçeklik kaskları piyasaya sürülecek. Virtuix Omni gibi yürüyüş platformlarının da yaygınlaşmasıyla ve hareketleri sanal ortama aktarılabilen PP Gun benzeri silah ve kıyafetlerle oyuncuların hayallerindeki her ihtiyaç karşılanmış olacak. Gündüzleri okula gidip derslerimize çalışacak; akşamları eve geldiğimizde yemek sonrası ailemizden izin isteyip odamıza geçeceğiz. O anda yeni bir dünyaya bağlanıp, adeta ikili bir hayat yaşayacağız. Gerçek hayattaki karakterimizin ne olduğu da önemli olmayacak. Arzu ettiğimiz kılığa bürünüp, istediğimiz kişilik tarzını benimseyeceğiz. O utangaç çocuk gidecek, gayet soğukkanlı ve korkusuz bir karakter gelecek. Tüm bunları yapabilmek için de her bir donanıma, her bir ek özelliğe binlerce lira harcayacağız. Böyle bir döneme doğru ilerliyoruz.

Oyun konsollarının ortalama 5 ila 7 yıllık bir yenilenme döngüleri var. Günümüzde özellikle mobil oyun alanındaki gelişmeler konsol üreticilerini sürekli güncelleme yayınlanma ve donanımı güçlendirme konusunda mecbur ve çaresiz bırakıyor. Basit bir örnek vereyim: Disket devrinin bittiğine tanıklık eden jenerasyon, şimdi de CD, DVD ve Bluray gibi kayıt ortamlarından vazgeçildiğine tanıklık etmek üzere. Benzer bir şekilde çevrimiçi oyunların çeşitliliği ve tüm ilginin şu anda bu sektörde olması, bazı zoraki değişikliklere yol açabilir. Bazı AAA oyunların geliştirici firmaları, son dönemlerde tek kişilik senaryoları oyun içeriklerinden çıkarmaya başladılar. Aslında bu durum bize çok önemli bir ipucu veriyor...

"His Mühendisliği"

Bir duygu oluşturmayı amaçlayan bir oyunu piyasaya sürmek, ardından oyunun mekaniğini ve dinamiklerini güncellemek için geriye doğru çalışmak, temel olarak 'hissetme mühendisliğinin' en temel çalışma prensibidir. Bir çevrimiçi oyun geleceğine doğru ilerlerken, geliştiricilerin oyuncunun oyundan bir çeşit duygusal yatırım almak isteyeceğini akılda tutması önemlidir. Özellikle çevrimiçi oyunların bir çeşit evrimden geçtiğini düşünürsek, duygusal olarak oyuncuyu "içeride" tutan bir sistem, yazılımcılar için de önemli bir gelir kaynağına dönüşecektir. Firmalar için marka değeri ve bağlılığı ne ise, oyunlar için de his mühendisliği aynı düzeyde önemlidir. "Bizden bir parça" taşıyan bir oyunu bırakın terk etmeyi, onun fanatik düzeyde savunucusu bile olabiliriz.

Steven Spielberg'ün *Ready Player One* filmi sunduğu farklı perspektif ve yenilikçi anlatımıyla geçtiğimiz sene tüm dünyada önemli bir gişe başarısı elde etmişti. Fantastik/Bilimkurgu olarak sınıflandırılan filmin çizdiği yaşam biçimi bizden çok da uzakta değil. Dünya çapındaki bir ağa bağlı oyuncuların yaşamlarını ve bu oyunun etrafında oluşan ekonomik yapının ne kadar önemli olduğunu anlatan *Spielberg*, elbette sistem içerisindeki yozlaşma ve güç savaşlarını kendi sinematografik diliyle bize eğlenceli bir şekilde anlatmıştı. İşte tam olarak böyle bir zaman dilimine doğru ilerliyoruz. Çevrimiçi oyuncu sayısının ülke nüfusuna giderek yaklaşacağı, herkesin bir klana üye olduğu sanal toplulukların artacağı, oyundaki başarılara göre kazanılacak küresel ancak kısa zamanlı şöhretin yaygınlaştığı, insanların gerçek hayatta görünümlerini güzelleştirmek ve kıyafet almak yerine sanal ortamdaki görünüşlerini daha estetik hale getirmek için para harcayacakları, romantik ilişkilerini hiç bir kaygı yaşamadan tecrübe edebilecekleri, fiziksel dünyanın kurallarının aksine ölüm ve yaralanma kaygısı hissetmeden hareket edebilecekleri bir döneme doğru hızla geliyoruz... Durun bir saniye, yoksa zaten orada mıyız?

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2018). A longitudinal analysis of gaming-and non-gaming-related friendships and social support among social online game players. Media Psychology, 21(2), 288-307.
Faust, K. A., & Prochaska, J. J. (2018). Internet gaming disorder: A sign of the times, or time for our attention?
Graham, S. L. (2018). Impoliteness and the moral order in online gaming. Internet Pragmatics, 1(2), 303-328.
Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 12(1).
Wells, M. R., Demirjian, K., Hammel-Cobb, B., Kelly, L., & Riegner, C. (2018). Gamification of the science classroom: An investigation of the use of an online gaming platform to improve student performance.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

On beş yıl sonra kan susuzluğunu dindirmeye geliyor!





ÖMER AKDAĞ

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Tansiyon tavan!

Bu gerçek mi? Hakikaten mi? Gerçekten gerçek oluyor yani? Ah be *Bloodlines*... Nasıl özlemişim... Nasıl hasret kalmışım... Gel bir sarılayım... Oohhhh... LAN DUR ISIRMA DUR!!

Tecrübe edip edebileceğiniz en muazzam vampir öykülerinden biriydi *Bloodlines*. Bug doluydu, *Half-Life 2*'yle tam olarak aynı gün çıkmak gibi bir talihsizlik yaşamıştı, dolayısıyla ticari olarak başarılı olamadı ve yapımcısı battı ama *Bloodlines* sadece vampir temasına sempati duyanlar arasında değil tüm RYO dünyasında en saygı duyulan isimlerden biri olmayı her şeye rağmen başardı. Şimdi oturup *Bloodlines* övmeye başlarsam önümü alamazsınız, dahası için bizim İhsan Asman'ın Temmuz 2016 sayısında yazdığı Son Jeton'a yönlendireyim sizi.

Bloodlines'ın temeli olan FRP kurgusu World of Darkness'ın ve yayıncısı White Wolf'un, *Eve Online*'ın şeytani yapımcısı CCP Games'in eline geçmesi ve yıllarca kenarda yatması falan derken nihayetinde, geç de olsa Paradox olaya el attı ve World of Darkness'la White Wolf'u dört yıl önce satın aldı. Paradox boş duracak bir firma değil, hemen *Bloodlines 2* için çalışmalara başlamış, üstelik bunu ilk oyunu yapan bir sürü insanı bünyesinde toplayarak yapmış (besteci de aynı, merak etmeyin).

Bu arada *Bloodlines* teknik olarak ilk oyun değil, öncesinde bir de *Redemption* diye yine başarılı bir oyun var ama olay *Bloodlines* tabii. İki oyun arasında direkt bir bağlantı da yok ayrıca. *Bloodlines 2* de ilk *Bloodlines*'la direkt bağlantılı olmayacak gibi görünüyor ki olamaz da zaten, bir sürü sonu vardı oyunun.

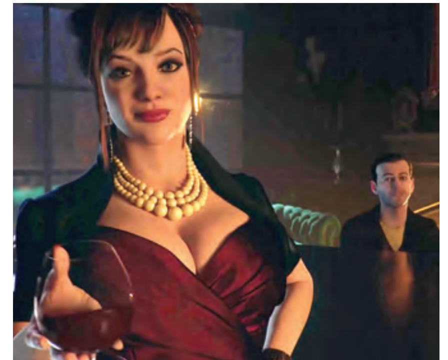
2020'de çıkacak olan *Bloodlines 2*'yle ilgili açıklananlar sınırlı şu an için. *White Wolf*'un *Vampire the Masquerade* masaüstü oyununun yeni çıkan 5. edisyonunu baz alacağını biliyoruz. İlk oyundan farklı bir sistem ve politik yapı bizi bekliyor yani. Bu biraz endişelendirici ama 5. edisyon ayrıca değil bu oyunla birlikte, bu oyuna uygun olacak şekilde geliştirilmiş, o biraz rahatlatıyor insanı.

Seattle şehrindeyiz. Vampire dönüştürülmüş bir şekilde uyanıyoruz, başkalarında olmayan özel güçlere sahibiz ve muhtemelen bu güçler nedeniyle klanlar bizi paylaşamayacak, politik çatışmalarının ortasında kalacağız. Seçimlerin önceki oyuna nazaran daha da önemli olacağı, hatta karakterimizin önceki oyunda fazla önemli olmayan geri plan hikâyesinin de daha fazla etkisinin olacağı söylenenler arasında.

Duyuru videosunda oynanışımsı görüntüler izledik ama bunların oyun içi olmadığı notu da aşağı iliştirilmişti. Yine de gerçek oynanışın çok uzak olmayacağını düşünürsek çok daha aksiyon ağırlıklı bir yapı göreceğimizi rahatlıkta söyleyebilirim. *Mirror's Edge*'imsi parkur öğeleri, daha kafa göz dalmalı yakın dövüşler derken insan hem heyecanlanıyor hem de "ilk oyunun tadını verecek mi acaba" diye huzursuzlanıyor. Biraz daha görmek lazım yani. Bir de açıklanan "lezzet" mekaniği var, her içtiğimiz kan, sahibine göre bize farklı özellikler kazandıracak, her kan aynı olmayacak. İlginç duruyor.

Oyunun etrafında ilk günden başlayan ve halen hararetini yitirmeyen saçma sapan politik tartışmalar az da olsa moralimi bozmadı değil ama şimdilik yüzü karartmıyor, bu gelişmeler yaşanmamış kabul ediyorum.

Ne derler bilirsiniz "adı anıldığında birileri bir yerlerde yeniden yükler". Önümüzdeki ay inceleme yazamazsam şimdiden kusura bakmayın, tekrar *Bloodlines* bitiriyor olacağım.



TÜR: RYO | **YAPIM:** Hardsuit Labs | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart 2020





JUDGEMENT

Playstation konsoluna özgü açık dünya aksiyon türü yapımlar arasında, Batı dünyasında ve ülkemizde değeri en az bilinen oyunlardan biridir Yakuza serisi. PS4'e özgü olarak Japonya'da geçen yıl sonu çıkan, Mart ayında bir aktörün tutuklanması nedeniyle Sega tarafından memleketinde satışı durdurulan Judgment, Avrupa ve ABD'de Haziran'da satışa sunulacak.

Yakuza'nın yan öyküsü (spin-off) şeklinde tanımlayabiliriz Judgment'ı, Yakuza serisi boyunca kontrol ettiğimiz Kazuma Kiryu'nun koşturduğu Kamurocho sokakları neredeyse tamamen aynı. Oynanış kısmen benzerlik gösteriyorsa da bir dizi cinayeti soruşturmak için yeraltı dünyasına sızan eski avukat - yeni detektif Yagami'nin hareketleri daha hızlı görünüyor Kiryu'ya göre. Yapımcıların iddiası, öykü ve oynanış Yakuza'dan tamamen farklı olacak. Hedefimiz Kiryu gibi itibarımızı geri kazanmak, ailemizi korumak değil, işlenen suçlarla ilgili gizem çözmek olduğundan, ipuçlarını görebilme, araştırmada kolaylık sağlamaya yarayan, bazı macera türü oyunlardan bildiğimiz içgüdüsel tarama sistemi benzeri bir özellikten faydalanacağız sık sık. Yakuza'ya göre bir diğer farkı da "Kazuma Kiryu karakterine odaklanmış öykü ve atmosfer söz konusuydu. Judgment'taysa oyun dünyası ön planda olacak" diye açıklıyor Ryu Ga Gotoku yetkilileri. Seslendirmedeyse iki ayrı seçenek bulunacak. Mini oyunlardan ilk dikkat çeken, zombi FPS'si, başlı başına bir oyun kalitesinde görünüyor.

Kamurocho'nun renkli, hareketli, bir o kadar da tekinsiz sokaklarına dönmek için Haziran'ın son haftasını beklemeye başladım şimdiden.
NOYAN

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sega | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Haziran 2019

SYSTEM SHOCK REMAKE

Kickstarter'da topladığı milyon dolarlık bağışın ardından siz deyin paranın ben diyeyim SHODAN'ın cazibesine kapılan Nightdive Studios hedefini bir hayli değiştirmiş ve "İlk oyunu aslına sadık bir şekilde baştan yapacağız!" diye çıktıkları yoldan fena hâlde sapıp "Sıfırdan bir System Shock yapıyoruz!" nidaları atmaya başlamıştı. Ama paraları yetmeyince o zafer dolu nidalar, yüksek bir yerden sertçe yere çakılırken atılan çığlıklara dönüşüvermişti. Şimdi, aradan geçen bir yılın ardından System Shock Remake geri döndü ve başta verilen sözlere sadık bir şekilde oyunun yapımına devam ediliyor.

Geçtiğimiz ay içerisinde revir bölümünde geçen uzunca bir oynanış videosu paylaşıldı, böylece biz de oyunu kendi gözlerimizle görme fırsatı yakaladık. Unity'den Unreal 4'e geçen oyunun gerek ışıklandırmaları gerekse de grafikleri gerçekten de harika gözüküyor. Ama asıl güzel olanı buram buram ilk oyunu anımsatan atmosferi elbette. Neon ışıklar, metal duvarlar, asi robotlar ve tabii ki zombi mutantlar. Düşman çeşitliliği henüz çok az belki ve yapay zekâ da şimdilik üzerinize yürüyüp RÖAĞR! diye iletişim kurmaya (!) çalışmaktan fazlasını yapamıyor. Ama oyunun



alfa-öncesi (pre-alpha) safhasında olduğu düşünüldüğünde bunlar çok normal. Daha sesler eklenecek, müzikler gelecek, yeni düşmanlar eklenecek...

O değil de SHODAN geri geliyor, SHODAN! Hem de System Shock Remake ve System Shock 3'le birlikte sağlı sollu kıstıracak bu sefer bizi, tehlikenin farkında mısınız?? **M. İHSAN**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Nightdive Studios | **DAĞITIM:** Nightdive Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

2020 KEHANET

DOSYA



2019 OYUN DÜNYASI İÇİN BİR GEÇİŞ YILI SAYILABİLİR. EVET BİR SÜRÜ SAĞLAM OYUN ÇIKIYOR ANCAK OYUN DÜNYASININ GENELİNE ETKİ EDECEK GELİŞMELER ŞU AN OLGUNLAŞMA AŞAMASINDA VE 2020 BU OLGUNLAŞAN MEYVELERİN TOPLANDIĞI, ÖNEMLİ GELİŞMELERİN YAŞANDIĞI, ÖZEL BİR YIL OLACAK. "ŞU OLACAK! BU OLACAK!" DİYE DİYE YARDIRDIK ÇOK BİLİYORMUŞUZ GİBİ AMA BAKALIM NE KADARI TUTACAK. SİZ YİNE DE BAHİS OYNAMAYIN BU SÖYLEDİKLERİMİZ ÜSTÜNE.

AHET LERİ



YENİ KONSOLLAR

İçinde bulunduğumuz 2019 yılıyla birlikte mevcut konsolların yavaş yavaş ömrünü doldurduğunu ve "Yeni-Yeni Nesil Konsolların" ayak seslerini hepimiz hissedebiliyoruz. Microsoft ve Sony'nin yeni bebekleri için tam olarak ne planladıklarını şimdilik kesin olarak bilmek zor olsa da elimizdeki bilgileri gözden geçirerek iyi kötü tahminlerde bulunabiliyoruz.

Google Stadia'yla birlikte parlayan streaming teknolojisini yeni Xbox ve Playstation'ın kaçırmasına ihtimal vermiyorum. Sony'nin zaten fiyatları sorunlu olsa da görece iyi çalışan Playstation Now servisi var. Microsoft'unsa stream konusunda deneyimi olmasa da Game Pass gibi muazzam bir kartı var elinde. Microsoft rakiplerinin bir şekilde Game Pass'i taklit edeceklerini az çok tahmin ediyordur. Bu durumda yapılabilecek en uygun hamle Phil Spencer'ın zamanında belirttiği gibi Xbox kavramını sadece bir oyun kutusu olmaktan çıkarıp, cep telefonu, tablet ve bilgisayarın da içinde olduğu bir ekosisteme oturtmak olacak. Bunu yapmanın tek yolu da aynı Google gibi kendi stream ve bulut teknolojilerini ortaya koymak. Şahsen ben Microsoft'un stream çözümünün Google Stadia gibi canavar güçte oyun çözümleri üretmek yerine, belirli Game Pass oyunlarını aktararak çalışacak bir yapıda olacağını düşünüyorum. Nasıl Netflix sinemaya gelen filmleri aynı haftada yayınlamıyorsa (Yılmaz Erdoğan'a selamlar), Game Pass'in de hedefinde yeni oyunlardan çok herkese hitap edecek bir kütüphane olacağını tahmin etmek zor değil. Lockhart ve Anaconda isimli Xbox konsollarına ait dedikodular doğru çıkarsa Game Pass tabanlı bir stream konsolu ve tam güçlü gerçek bir oyun konsoluna 2020 sularında bakıyor olmamız büyük bir hayal sayılmaz.

Playstation cephesindeyse özellikle yazılım konusunda hep bir adım geride olan Sony'nin Playstation Now'ı biraz geliştirip Game Pass benzeri daha büyük bir kütüphaneyle piyasaya çıkaracağını tahmin ediyorum. PSVR'ın başarısını düşünürsek yeni bir VR seti de oldukça olası gözüküyor. Sony aslında ne planladığını ve neler üzerinde çalıştığını bizlere uzun süre önce göstermişti. Playstation 4'de patlama yapmasa da arkasında belirli bir hayran kitlesi oluşturan Playlink sistemiyle gelen cep telefonuyla oyun oynama teknolojisinin de devam edeceğini düşünüyorum. Sony'nin, Nintendo'nun gazına gelip hem mobil hem de ev içi bir konsolu geliştirip geliştirmeyeceğini soruyorsanız size cevabım olumsuz olacak. Vita'dan ağzı yanan Sony'nin yakın gelecekte o toplara girmeyeceğini tahmin ediyorum.

Uzak bir köşeden bu kavgayı izleyen Nintendo'ysa daha 3-4 yıl cebindeki paraları sayıyor olacaktır. Belki üretim maliyetlerini kısıp, ucuz bir ekran ve birkaç ekstra özellik sunan yeni bir Switch görebiliriz ancak bu devrimsel değişikliklere gebe olmayacaktır. ■ **ALİ**

YENİ KONSOLLAR DEV OYUNLARLA ÇIKACAK!

Bu nesil konsolların çıkış oyunlarına bir bakalım. PS4 Killzone: Shadow Fall, Knack ve Resogun'la; Xbox One'sa Forza Motorsport 5 ve Dead Rising 3'le yapmıştı çıkışını. Özellilkle Killzone ve Forza büyük markalar tabii ama kabul edelim, o kadar da değil. Neyse, PS4 ve X-One bu şekilde çıkış yapıp yavaş yavaş yükselmeyi uygun gördüler kendilerine. Ama takvimi ileri sarıyoruz, 2017'ye geliyoruz. Ne oldu 2017'de? Bam! Zelda! Birkaç ay sonra tekrar bam! Mario! Switch'in çıkış oyunları Nintendo'nun en büyük markalarından, gelebilecek en iyi şekillerde geldi ve Switch kendinden 5 yaş büyük olan Xbox One'ın satışlarını geçti bile ki bir gün PS4'ü geçme ihtimali de yok değil.

Sanıyorum bu durum Sony ve Microsoft'ta birkaç ampul yakmıştır. Sony'nin bir süredir sessiz olduğu malum, 2019'da çıkacağı kesin tek konsola özel oyunu Days Gone. PS5 duyurusunun yakında geleceği, hali hazırda duyurulan Ghost of Tsushima, Death Stranding, The Last of Us Pt.2 gibi oyunların bazılarının PS5'e de uyarlanacağı ve hatta Sony'nin sessiz stüdyolarından yeni God of War, yeni Horizon, yeni Team Ico oyunu vs. gelebileceği ve bunların 2-3 tanesinin çıkış oyunu olacağı, tıpkı Zelda'nın Switch'i uçurduğu gibi bu oyunların PS5'i uçuracağı gibi bir öngörüm var.

Bunlar Xbox için de aynı geçerli. Xbox One'ın en çok eleştirildiği alan konsola özel oyunların azlığıdır malum. Microsoft bunun önüne geçmek için geçen yıl birkaç "minik" stüdyoyu bünyesine kattı. Pillars'ların yapımcısı Obsidian, Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory gibi… Bu stüdyoların yeni Xbox'ın çıkışında oyunlarını patlatmaları iki konsolun çıkışının ciddi derecede hararetli geçmesine neden olabilir. ■ **ÖMER**



VALVE YİNE OYUN YAPACAK, AMA...

Yine Artifact benzeri tırt bir şeyler yapacak. Ya da bir VR bir oyunu. Sonra da "bakın biz oyun da yapıyoruz" diye bizi yiyecekler efendim.

Gerçi ben bu satırları yazarken sevgili dergi, ortalıkta bir Half-Life 3 dedikodusu dolanıyordu. Şaka da değil, hani şu Gabe Newell'ın "Beş sene içerisinde ölme ;)" dediğine dair çıkan fısıltılardan bahsediyorum. Gerçi bunun da sahte olduğunu kanıtlayan birkaç tane detay paylaşıldı. Hoş ben de yememiştim zaten de neyse... Half-Life 3'ü geçtim bari bu evrende geçen başka bir oyun yapın be. İptal edilen Switch oyunu bile ağzımı sulandırdı, şu evreni nasıl özlediğimi kelimeler tarif etmeye yetmez.

Ya Half-Life'ı riske atmak istemiyorsun diyelim, bari git Opposing Force 2 falan çıkar arkadaşım. Ömer n'aptın, bu konuyu neden bana verdin? Kehanet diye yola çıktım yine Valve'a geçiştirmeye başladım, tutamıyorum kendimi.

Aslında Portal VR'a bile tamamım. Gerçi Valve yeni oyun yapacak da kehanet sayılmaz sanki, neticede "yapıyoruz ama öyle sandığınız gibi oyunlar değil" demişlikleri de var. Durduk yere gerildim vallahi. Artifact VR'ımız hayırlı olsun.

Gerçi bir saniye efendim, Valve'ın safi amacı para kazanmak değil mi? Çek oradan bir Counter-Strike Mobil, Call of Duty'den neyimiz eksik, Diablo'dan neyimiz eksik, değil mi? Hem öyle fazla adam da gerekmiyor mobil oyun için. Yaprak dökümü oyunun kalitesini de etkilemez. ■ **YASİN**

NINTENDO'NUN ONLINE'I ADAM OLMAZ

Bir dakika bir dakika, saldırmayın bana ya! Hepimiz biliyoruz, hepimiz farkındayız, Nintendo'yu sevdiğimizden kabul etmekte biraz zorlanıyor olabiliriz ama Nintendo, maalesef ki, hâlâ online servislere doğru düzgün bir giriş yapamadı. Ve üzgünüm ki her yeni konsolda bu sistemi değiştirmenin pek de bir faydası olmuyor sevgili Nintendo. Elinin altında harika çok oyunculu oyunlar bulunduran bir şirket bu. 90'ların sonu - 2000'lerin başında çoklu oyuncu ve parti oyunları denince milletin aklına gelen ilk platforma sahip olan bir şirket Nintendo.

Ancak internetin işin içine girmesiyle bu unvanını kaybetmesi üzücü ve yanlış çıkmayı sizin kadar ben de isterim ama maalesef ki 2020'de de bunun değişeceğini sanmıyorum. Çünkü Nintendo'nun yapması gereken değişikliklerin hepsi temelde yapması gereken şeyler. Aile dostu olmaya çalışması hoş, fakat Super Mario Party'yi hâlâ "Arkadaşlarınızla yan yana oynarsanız daha zevkli!" diye millete yedirmek istemesi, sesli iletişim ve parti sisteminin gereksiz karışık oluşu, birilerini arkadaş olarak eklemenin ve profillerin pek bir manasının olmayışı ve daha saymaya devam edebileceğim şeyleri düşününce "aile dostu olmaya çalışması" bahanesi… Bahane olarak kalıyor.

Xbox 360'ın 2005'te biz oyunculara sunduğu, şu an PS4 ve Xbox One'ın yanında ilkel kaldığını düşündüğümüz o online servis ve özellikleri bile şu an Nintendo'nun bize sunduğu şeyden daha modern yahu. Nintendo'nun hâlâ online servislerde alması gereken bolca yol var ve üzücü bir şekilde 2020'de de bu yolu alabileceklerini sanmıyorum. Belki bir iki adım ilerlerler. Ne bileyim, en azından SNES oyunları falan da versinler şu NES oyunlarının yanında, ona bile razıyım. ■ **SABRİ**

EPIC STORE «BİRAZ» ADAM OLUR

Evet, 2020'de anca olacak gibi görünüyor bu gidişle... Epic Store'un bünyesine eklenen oyunlar gün geçtikçe artsa da, mod desteği, başarımlar, bulut kayıt sistemi ve oyuncu yorumları gibi olmazsa olmaz özelliklerin de eklenmesi gerekiyor ki sadık yârimiz Steam'e gerçek bir alternatif olabilsin. Derken, ben bu yazıyı yazarken Epic Store, 6 ay içinde bunların çoğunun ekleneceğini açıkladı. Kehanetimiz de iyice güçlenmiş oldu böylece.

Öte yandan, "takıntılı oyuncu" diye bir kavram var şimdi oyuncu topluluğunda, ben de az bir şey onlardan biriyim mesela. Takıntılı oyuncu istiyor ki PC'deki bütün oyunları tek bir platformda toplansın, farklı farklı platformlara bölünmesin. Çünkü o bölünme durumu takıntılı oyuncuyu rahatsız eden bir şey. Epic Store'un bütün "hayati" eksiklikleri üzerine bir de bu oyunların bölünmesi gerçeği eklendiğinde, uzun bir süre pek şansı olmayacak gibi geliyor bana. Bir gecede Steam'den oyun "çalmaları" çirkinliğini de kolay kolay unutamayız tabii. Epic Store, oyuncuları kendine çekecek ayırt edici özellikler eklerse yerini sağlamlaştırabilir ancak (ama bu "exclusive" saçmalığıyla olacak iş değil, onu da bil Epic). Eh bu da 2020'den önce olmayacak gibi. ■ **İPEK**

DISNEY DAHA FAZLA STAR WARS OYUNU YAPACAK!

Ben kolay kolay bir şeylere burun kıvıran birisi değilimdir. Bu bir oyun olsun, film olsun, kitap olsun; eğer ben oynarken, izlerken, okurken keyif almışsam o benim için yeterli olmuştur hep. Çok da ahım şahım efektler, hikâyeler, mekanikler beklemem sevdim demek için. Ama son Star Wars filmlerinin ve Solo'nun beklenen tadı pek vermediği konusunda hemfikiriz galiba. Kendi ezberimi bozup da direkt kötü demeyeceğim yine de, ama yavanlaştılar gittikçe sanki. Hâlbuki 2015'te *The Force Awakens*'ı beğenmiştim. Yoksa seneler sonra yeniden canlanan bir hikâyenin heyecanı mıydı o?

Öyle ya da böyle, Disney bu Star Wars işini pek beceremedi. Ya yanlış reklam ve tanıtım seçimleri yapıldı, ya filmlerde bir şey eksikti… Kendini döndürdü belki, ama pek bir iz bırakmayı başaramadı. Ve bunlara rağmen 2019'da hem *Jedi: Fallen Order* adında yeni bir Star Wars oyunu geliyor, hem de yazın Disney Hollywood Stüdyoları'nda *Galaxy's Edge* isimli bir tema parkı açılması planlanıyor.

Disney'in bunları neye dayandırarak yaptığı konusunda kafamda soru işaretleri var. Şimdilik oyun hakkındaki duyumlar iyi yönde ama ortada ne bir oyun videosu ne de konsept görseli var. Tema parkı hakkında daha geçtiğimiz ay çıkan yazıları bir okusanız şimdiden para biriktirmeye başlayasınız gelir. Ama yine, ortada somut bir yapıya ya da parktaki atraksiyonlara ait bir görsel yok.

Star Wars'u yaşam stili olarak benimsemiş insanların yaşı tema park yaşını geçeli bayağı oluyor sanırım. Tek bir oyun da bu koca parkı çevirmeye yetecek hype'ı verebilir mi? Sanmıyorum. Kendimi şu meme olmuş *It's Always Sunny In Philadelphia* sahnesi gibi hissediyorum ama Disney gibi bir kuruluşun da tema parkı gibi büyük bir yatırımı sadece bir tanecik oyuncukla destekleyeceğini sanmıyorum. Bir şeyler yapacaklar bak ha! Şimdi Disney'in Fox'u satın alım süreci bitmiş, Hulu için diziler vs. konuşuluyorken de bunu daha fazla oyunla destekleyeceklerdir. ■ **GÜLHİS**

JAPONLAR BATILILAŞMAYA HIZ VERECEK

Son 2-3 yıldır çok satanlar listelerine şöyle bir göz gezdirdiğimde görüyorum ki Japon yapımcıların oyunları almış başını gitmekte. Bunda hem oyunların hem de Nintendo Switch'in katkısı olsa da benim derdim ve öngörülerim şimdilik oyunlarla sınırlı kalacak.

Final Fantasy XV'i ele alalım. Eksikleriyle, yıllarca bitmemesiyle filan bir şekilde çıkış yaptı yapmasına da ortada garip de bir durum vardı ki oyun fena halde Batı'da "road trip" denen olay üzerineydi. Yani siz ve kankalarınız arabaya atlarsınız ve kamp yapa yapa seyahat edersiniz. Grafikler gerçekçiydi ve içinde gezdiğimiz dünya da eski *Final Fantasy*'lerin aksine daha gerçekçi temellere oturtulmuştu. Bu tabii Batı'nın oldukça hoşuna gitti ve oyun özellikle Amerika'da oldukça iyi sattı. O gitti *Monster Hunter: World* geldi, muazzam başarılar yakaladı daha gerçekçi grafikler ve globale dönük tasarımıyla. Onun ardından *Resident Evil 2* geldi ve Japon özelliklerinden ayrışmak ona da yaradı, hakeza Ace Combat 7 ve *DMC V*'i de bu kervana rahatlıkla dahil edebiliriz. Bu trende Soulsborne oyunlarını da eklemeden olmaz.

Peki bu art arda başarıları neye yormalı? Japonlar şunu gördüler: Oyunları kendi memleketlerinde başarılı olsa da istedikleri kârı elde etmek ve globalde söz sahibi olabilmek için oyunların ruhlarını bozmadan Batı'nın en iyi yaptığı şeyleri yapıp yenilemek gerekiyordu. Bu furya tuttu zaten ve başı çeken Capcom vites arttırarak devam edecektir. Sega *Judgment*'la Yakuza formülünde ama daha Batılı gözüken bir hamle yaptı. Square Enix ve Konami'den şimdilik yeni hamleler görmesek de onların da eli kulağındadır.

İkinci bir konu Japonlar internet, bilgisayar ve eSpor'u keşfetti. Bilgisayardan oyun oynandığını yani. Bu da kullanıcılara Steam'de inanılmaz bir Japon oyunu bolluğu, oyunlarda online'a önem verilmesi ve Uzak Doğu'nun genelinde yaygın olan eSpor çılgınlığına artık Japonya'nın da dâhil olacağı anlamına gelmekte. Konami bu yıl içinde bu işe adanmış 7 katlı bir merkezi faaliyete geçirmeyi planlıyor ve diğerleri de ona katılmakta gecikmeyecektir. Ben diyorum ki 2020'de ortalık fena halde bu Batılı gözüken, hem oyuncuların beğendiği hem de yüksek satışlı oyunlarla dolu olacak ve Batılı looter shooter'lara beklenmedik bir alternatif de bu furyadan çıkıp ortalığı kasıp kavurabilir. Demedi demeyin.
■ **EREN E.**



NINTENDO MOBİL PAZARINA YÖNELECEK

Bu iddia yıllardır ortaya atılıyor ama bana güvenin, bu kez olacak! Bir kere Pokemon GO'nun büyük başarısı Nintendo markaları için böyle bir pazar olduğunu gösteriyor. Kaldı ki yalnızca eski oyunları için resmi emülatör çıkarıp onun üzerinden beşer dolara klasikleri satsa bile paraları götürür. Fakat ben çok daha fazlasını bekliyorum. Hele ki normalde mobil oyunlara burun kıvırdığım halde son günlerde mobil RYO'lara ve mini oyunlara fena halde kendimi kaptırmışken içim kıpır kıpır oluyor.

Neden başka oyuncularla birlikte veya onlara karşı oynayacağımız, pokémon yakalayıp geliştireceğimiz ve "the very best" olmaya çalışacağımız bir mobil Pokémon RYO'su olmasın ki? Her yönüyle bu tarz oyunlar için ideal bir marka. Sonra Zelda evreninde geçen ama Link değil de isimsiz başka kahramanları oynadığımız bu tarz bir oyun belki?

Doktorundan tenisçisine Tetris ustasından ressamına kadar Mario'yu çeşit çeşit role büründüren Nintendo neden çeşit çeşit mobil Mario oyunu çıkarmasın ki? Müşterileri hareket halindeyken oyun oynamaya alışkın, elindeki markalar da her türden mobil oyun yapmaya bu kadar uygun başka bir şirket yok şu gezegende. Emülatör yapsa kazanacağı paracıklar da cabası! Pokemon GO uyuyan devi uyandırmış olabilir. 2020, Nintendo'nun mobil dünyayı bu defa telefonlar ve tabletlerle fethettiği yıl olacak! ■ **EGE**

WARCRAFT GO ÇOK TUTACAK

Mobil oyunlarla sıkı dirsek temasına giren Blizzard'ın elindeki Warcraft madenini değerlendirmemesi düşünülemez. İşin komik yanı, kitlenin çoğu Diablo Immortal'a tepkili olsa da aynı kitlenin Mists of Pandaria'dan beri bir "Warcraft Pet Battle" mobil oyunu için yanıp tutuştuğu da bilinen bir gerçek. O yüzden ben hâlâ neden yapılmamış olduğuna dahi şaşırıyorum bu oyunun; zira hem Pokémon'un yine popülerliğinin zirvesinde olması, Blizzard'ın da mobile eğilmesiyle gerçekten harcanamayacak kadar büyük bir potansiyel var ortada. Peki Pokémon kadar popüler olur mu dersiniz? Eğer Blizzard kartlarını doğru oynarsa daha bile popüler olabilir! Ne de olsa Blizzard'ın asıl uzmanlık alanı tekerleği baştan icat etmek değil; başkasının icat ettiği tekerleği en iyi ve kolay işler hâle getirerek daha gelişmiş hale sokmak!

Hâlihazırda World of Warcraft içinde gayet nefis işleyen Pet Battle sistemini alıp üzerine onu telefonda oynayabileceğiniz, arkadaşlarınızla mücadele edebileceğiniz bir hâle getirmesi bile yeterliyken ben Blizzard'ın işi daha da ileriye götüreceğine inanıyorum. Zira Pokémon GO büyük sükse yapmış olsa da eksikleri olan ve asıl Pokémon oyunlarının iskeletinden ibaret bir şekilde çıkış yapmıştı. Blizzard baştan işi sıkı tutup da aynı hatalara düşmeden, baştan güçlü bir Warcraft GO (ya da artık adı her ne olacaksa) yaptı mı, üzerine de WoW'la bir iki çapraz promosyon yapıştırdı mı piyasayı silip süpürür rahatlıkla. Yine geçtiğimiz aylardaki anonim bazı Blizzard çalışanlarının Pokémon GO'nun Blizzard ofislerinde ne kadar popüler olduğunu ve buna benzer bir Warcraft oyunu yapmayı istediklerini söylediğini hesaba katınca hiç de hayal gibi durmuyor doğrusu. 2020'de bu sayıya dönüp OGZ demişti dersiniz! ■ **CAN**

BETHESDA OYUN MOTORUNU DEĞİŞTİRMEYECEK

Neden değiştirsin ki? Zamanında büyük alınan kıyafet gibi bir motor bu. Gelecek seneye de giyiyoruz, sonraki sene de giyiyoruz. Gerçi daha geçen ay yazmıştım, tüm sıkıntıyı motora yüklememek lazım. Problemlerin ufak bir kısmı oyun motorunun limitlerine yaklaşmamızdan geliyor.

Bethesda çok tembel bir oyun şirketine dönüştü dostlar ve daha da kötüsü oyuncu dostu olmaktan çıktılar, üstüne oyuncu düşmanı olma yolunda hızla ilerliyorlar. Malumuz Fallout 76'nın elle tutulur tek bir yanı bile yok. Aslında motor değişse ne kadar güzel, ne kadar hoş olur diyeceğim bir gülme geliyor. Bu devirde yeni oyun motoru yazan gördün mü sevgili Oyungezer? Motorun adı değişse bile aslında eski motoru sağlı sollu yamalıyorlar, öyle sıfırdan bir şey ürettikleri de yok yani. Bu gibi durumlarda Unreal Engine'a bir geçiş yapsalar nasıl olurdu diye sormadan da edemiyorum açıkçası. Creation Engine aslında hâlâ son kullanma tarihini doldurmadı, asıl sıkıntı bitmemiş oyunları patır patır oyuncuya kakalamaya çalışan şirketin kendisinde.

Bu da kehanetten ziyade felaket haberciliği gibi oldu, negatif kehanetler beni bulmuş ne diyeyim? ■ **YASİN**



BLIZZARD'IN 2020 ODAĞI DIABLO OLACAK

2018 ve 2019 Diablo hayranları için çok parlak geçmemiş olabilir ancak son haftalarda yaptığım bazı gözlemler 2020'de rüzgârın tersine dönmeye başlayacağını ve Diablo markasının yoğun sahne ışıkları altında olacağını gösteriyor. Üstelik bunu derken Diablo Immortal'dan bahsetmiyorum; o muhtemelen birkaç aya ani bir çıkış yaparak kendini hepimize en azından denetecek. Ancak onun ötesinde Blizzard'ın "birden fazla Diablo projesi" diye bahsettiği diğer projeleri göreceğiz.

Peki bu projeler neler? İlk başta Diablo II Remastered var tabii. Geçtiğimiz ay Diablo 1 yeni sistemlerde düzgün çalışacak şekilde GoG'da tekrar satışa başladı ve önümüzdeki aylarda Warcraft 1 ve 2 için de benzer planlar olduğundan bahsedildi hem GoG hem de Blizzard tarafından. Diablo II'nin adının anılmamasının en büyük sebebi çok yüksek olasılıkla şu anda yeniden yapımı üzerine çalışılıyor olması, bunu zaten daha önceden verilmiş iş ilanlarından tahmin ediyordum; şimdi olasılıklar daha da yükseldi.

2020'deki ikinci büyük Diablo projesi Netflix'e gelecek olan animasyon olacak. Yine geçtiğimiz ay içerisinde Blizzard Diablo markasına ait "animasyon projelerinin ve filmlerinin" telif hakkını kayıt ettirmiş durumda. Eh, Netflix'teki *Castlevania* animasyonunu da yöneten ve Diablo projesi için de "Blizzard'la son görüşmeleri yapıyoruz" şeklinde açıklama yapan Andrew Cosby'nin yakın zamanda üretime geçmesi bekleniyor bu durumda. Şimdilik bildiğimiz kadarıyla animasyon Günah Savaşı dönemini işleyecek ve çok yüksek olasılıkla 2020'ye anca yayına hazır olacak.

Peki bitti mi? Tabii ki hayır. Geçen sene BlizzCon'da Diablo IV'ü duyurmayarak çektikleri tepki düşünülürse bu seneki BlizzCon'da neredeyse kesin olarak bir Diablo IV duyurusu göreceğiz. Zaten anonim Blizzard çalışanları oyunun geçen sene gösterilmek istendiğini ancak yetişmeyeceği anlaşılınca programdan çıkarıldığını söylemişti. Bu durumda bu seneki fuarda oynanabilir bir sürümüyle duyurulacak Diablo IV'ün önümüzdeki sene çıkış yapması ya da en azından betaya girmesi çok olası; zira Blizzard artık oyunlarının çıkışı ve duyuruları arasındaki süreyi mümkün olduğunca kısa tutmaya çalışıyor.

Şirkete yakın bazı kaynakların bütün bunlara ek olarak bir de ara ve daha ufak çaplı bir Diablo oyunu üzerinde daha çalışıldığı yönünde yaydıkları bazı söylentileri de hesaba katarsak… Eh, şu son birkaç yıldaki Diablo kuraklığı 2020'de muson yağmuru olarak bize geri dönecek gibi gözüküyor. ■ **CAN**



DUYURU İLE ÇIKIŞ ARASINDAKİ SÜRE KISALACAK

Bir oyunu duyurulduktan sonra 2 yıl boyunca beklemekten sıkılmadınız mı? Açıkçası ben sıkıldım ve biraz iyi niyetli sallıyor olabilirim ama önümüzdeki yıldan itibaren aksi yönde bir akım başlayacağına inanıyorum. Bu yönde son yıllardaki en büyük hamleyi Bethesda yapmıştı. Yıllarca iki bilgi, bir fragman beklemeye alışan bünyelerimize o kadar iyi gelmişti ki Fallout 4 duyurusu… "Beş ay sonra raflarda." O beş ay bile uzun geliyor tabii ama yıllar süren bekleyişlere kıyasla harikaydı. Fallout 4 ne kadar iyi bir oyundu tartışılır ama Bethesda'yı memnun edecek bir satış başarısı yakaladığını tahmin ediyorum.

Daha sonra geçen senenin sonlarında CD Projekt Red, Throneberaker: The Witcher Tales'ı çıkışına yalnızca bir ay kala duyurdu. AAA seviyesinde bir oyun değildi belki ama gerçekten bir sürpriz olmuştu ve yılın en başarılı stratejileri arasında gösterildiğini de düşünürsek yapımcıların çok kaliteli bir oyunu sır gibi saklayıp bir ay kala duyurmalarını takdir edebiliriz. Ardından bu sene bomba patladı. Titanfall 3 bekleyen oyunculara anlık bir hayal kırıklığı yaşatsa da Apex Legends ÇIKIŞ ANINDA duyurularak artık bu olayın suyunu çıkardı. Fakat o da ne? Uzun süre saklanan ve çıkışına yalnızca bir hafta kala sızdırılan oyun, çok kısa bir sürede milyonlarca oyuncuya ulaşıp yeni bir fenomen olmuştu. Bu, başarılı olabilecek oyunların da uzun süre saklı tutulabileceğini ve yüz milyon dolar pazarlama bütçesiyle aylarca reklam yapmadan da milyonlarca oyuncuya erişebileceğini gösteriyor.

Tüm bunlar bana gelecekte bunları daha çok göreceğimizi düşündürüyor. Sürpriz duyuruların da gaz yaratabileceğini, devasa Twitch etkinlikleriyle desteklenebileceğini gören dağıtımcılar bunu tekrarlamak isteyebilir. Ayrıca bir yıl süren mega pazarlama kampanyalarına harcanacak korkunç paralardan da tasarruf edilmiş olur. Kutulu dağıtılacak oyunlar Fallout 4'ten daha geç duyurulamayabilir. Onların lojistik sıkıntıları ve kutulu ön sipariş meseleleri olacağı için biraz daha zaman gerek. Fakat sadece dijital dağıtımla çıkacak oyunların, özellikle rekabetçi oyunların bu yöntemi daha fazla uygulayacağı kanaatindeyim. ■ **EGE**

RESPAWN VE BIOWARE DEĞİŞECEK

İkisi de geçmişlerinde çok başarılı tek kişilik oyunlar yapmış ama yakın zamanda, artık ne kadarı kendi istekleriyledir ne kadarı bağlı oldukları EA'in dayatmasıyladır bilinmez, online oyunlar çıkarmış iki firma. Respawn'ın Apex Legends'ı çok başarılı olurken BioWare'in Anthem'ı patladı tabii, o ayrı.

Bilmiyorum EA sizin gözünüzde "evet bir tane çok başarılı online oyunumuz çıktı, bu sayede iyi gelir elde ettik, böylece stüdyolarımıza gereken desteği fazlasıyla sağlayabilir ve istedikleri şekilde tek kişilik oyunlar geliştirmelerini sağlayabiliriz" diyecek bir firma mıdır ama ben derim ki EA bu yıl Apex Legends sayesinde 3 kazandıysa seneye 5 kazanmak isteyecektir.

Tahminim odur ki BioWare de Respawn da F2P online oyunlar geliştiren stüdyolara dönüşecek. Respawn Jedi: Fallen Order'ı iptal etmez artık ama Titanfall 3 için yeşil ışık yakılmayacak, yakılırsa da F2P online şeklinde yaparlarsa yakılır. BioWare akıllılık edip Anthem patlamadan önce Dragon Age 4'ü duyurdu, dolayısıyla EA'in bu oyunu iptal etme olasılığı azaldı. Ancak tahminen BioWare'in de kaynakları çoğunlukla F2P online oyunlara kaydırılacak, Dragon Age ya üzerinde yeterince çalışılmadan çıkacak ya da kendisini çok bekleyeceğiz. Ha bu sırada bu iki stüdyonun kaydığı yönden rahatsız olan birçok yapımcı da işten ayrılıp yeni stüdyolar kuracak veya başka yerlerde işe girecek.

Peki BioWare kapanır mı? En azından Dragon Age 4 ve bir tane F2P online oyun çıkarmadan önce kapanmaz (lütfen kapanmasın). **ÖMER**



SANAL GERÇEKLİK KONFORLU OLACAK

Geçtiğimiz yıllarda sanal gerçekliğin umulduğu gibi geleceği değiştiren bir teknoloji olmasının önünde iki büyük engel vardı: Görece güçlü bir PC istemesi ve geniş alan ihtiyacı. Güçlü PC olayı geride kaldı zira artık minimum gereksinim olan GTX 1060 üst seviye bir kart değil. Alan ihtiyacının beraberinde getirdiği en büyük sorunsa kablolar ve sensör yerleştirilmesi gerekliliğiydi. Benim gibi evinize VR odası açmadıysanız (boş odaya anlam katma çabaları, hiç sormayın), salonu boşaltmak, kahve masasını kaldırıp sensörleri koymak derken muazzam bir efor ve vakit kaybı söz konusu oluyordu.

Sanal gerçeklik teknolojileri üreticileri bu sorunları çoktan çözdüler aslında ancak henüz bütün çözümleri bir araya getiren tek bir gözlük çıkmadı. PC'de bağlanan 60 ghz sinyal verici, yüksek yenilenme oranındaki görüntüleri kablosuz olarak iletebilirken, cihaz üzerindeki kameralar kullanıcı hareketini takip ederek konum bilgisine ulaşabiliyor. Yani herhangi bir kabloya veya alıcıya ihtiyaç duymadan cihazınızı taktığınız gibi oyununuzu oynayabiliyorsunuz. Bu çözümler piyasada halihazırda beklerken sizce hepsini bir araya getirecek adımı hangi dev atacak? Oculus, HTC veya bir başka sürpriz atın bu yarışta ipi göğüslemesini merakla bekliyor olacağım. **ALİ**

LOOTER SHOOTER KRALI BORDERLANDS 3 OLACAK

Siz bu satırları okurken PAX etkinliği gerçekleşmiş ve Gearbox, *Borderlands 3*'ü duyurmuş olacak, o yüzden çok uzatmayacağım, önümüzdeki sayıda bol bol konuşuruz üzerine.

Şunu söyleyeyim sadece; looter shooter seven çok ama çok büyük bir kitle var ve *Destiny*'nin popülerliğini kendi eliyle kaybettiğini, *Anthem*'ın patladığını, *The Division 2*'nin ne kadar iyi olursa olsun bütün looter shooter'cı kitleyi toplayabilecek bir yapıda olmadığını, Warframe'in de artık ufaktan eskidiğini düşünürseniz ortam tam *Borderlands 3*'lük.

E tabii oyunun iyi ve doğru hamlelerle çıkması gerek. O psikopatlık, o hız, o çeşit çeşit karakter ve silah düzgün bir online yapıyla birleştirilirse *BL3* rakiplerine fark atar. Ha tabii Epic Store'a özel çıkma ihtimali konuşuluyor, o gerçekleşirse iş yaş, o ayrı. **ÖMER**



E3 BİTECEK

Derler ki "2020'nin en karanlık gecesinde doğacak bir fikir, E3'ün sonunu hazırlayacak. E3 bu fikri doğar doğmaz ortadan kaldırmazsa..." Ehim pardon, "kehanet" kelimesini görünce dayanamıyorum ne yapayım. Eskiden oyun fuarlarının gözbebeği olan, heyecanla ve merakla beklenen E3'e ilgi gittikçe azalıyor malumunuz. Dünya değişiyor, her an her türlü bilgiye rahatlıkla ulaşabildiğimiz bir zamandayız artık. Resmi olmayan haber "sızıntıları" da iyice arttı dikkat ederseniz. E3'ün neden eskisi kadar parlamadığının sebeplerini kesin olarak bilemeyiz tabii ki ama, benim tahminim oyuncuların artık çok da "beklenti" içinde olmaması. Çünkü çıkacak oyunlarla ilgili çoğu zaman bolca bilgi edinebilir bir hale geldik aslında. Ağzını sımsıkı kapalı tutan, bir ekran görüntüsünü bile paylaşmayan firmalar var tabii hâlâ (ki zaten olmalı da bence), onlar da bu fuarların gözbebeği oluyor işte. Bu sene E3'ü yalnızca *Cyberpunk 2077* için bekliyorum ben mesela. Demek ki bu kadar bol keseden bilgi paylaşılmadığında deli gibi beklenebiliyor fuarlar.

Sony'nin de bu sene E3'e katılmayacağını duymuşsunuzdur, bu kararları "kendi etkinliklerini yapıp PS5 tanıtacaklar" gibi dedikodulara da sebep oldu. Öte yandan Sony'nin *The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima, Death Stranding* gibi beklentiyi tavan yapmış, meraktan iflah kurutan oyunlarını da E3'te göremeyecek olmak kötü tabii. 2020'de büyük firmalar kendi etkinliklerini yapacak da E3 iyice yalan olacak mı, yoksa eski ihtişamlı günlerine dönecek mi, zaman gösterecek artık. ■ **İPEK**

ANTHEM'A BATTLE ROYALE GELECEK

Bildiğiniz gibi *Anthem* pek de sağlam bir çıkış yapmadı. Zaten *The Division* ve *Destiny* gibi artık looter shooter'ın kitabını yazmış, beğenmedikten sonra tekrar yazıp eski haline getirmiş (evet *Destiny*, senden bahsediyorum) iki oyunun olduğu türde, BioWare ne kendi sevenlerini ne de looter shooter oyuncularını tam olarak memnun etmeyi beceremedi. Evet, şu an toparlamaya çalışıyorlar ama *The Division 2* gayet sağlam çıkmışken, *Destiny 2* de sürekli yeni güncellemeler alıyorken ne kadar oyuncu Anthem'a tekrar döner gerçekten şüpheliyim.

Amaaa, eğer 2020'ye kadar modası geçmezse, BioWare'den son bir kitleyi tekrar toplama çabası olarak battle royale modu ya da ona benzer bir şeyler görme ihtimalimiz de mümkün. Sonuçta The Division'ın Season Pass'ini bana sattıran DLC'si Survival DLC'siydi ve onun da hem PvE hem de PvP modu olan bir battle royale'den farkı yoktu. *Anthem* mekanik olarak da, harita olarak da buna gayet uygun; oyunun bazı bölümlerinde uçma gibi mekaniklerimizin kısıtlandığı kısımlar da vardı. Eğer BioWare şöyle üstünde bir yıl oturup, *Anthem*'ın temasına uygun bir şekilde kendi tecrübelerini ve yeteneklerini de işin içine katarsa, neden en azından günde bir-iki defa girilip oynanacak bir "Anthem Royale" çıkaramasınlar ki? *Tetris*'in bile battle royale'inin olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Ve üzgünüm ki şu an piyasadaki tüm battle royale'ler arasında favorim *Tetris 99*. Belki 2020'de de Anthem Royale olur, neden olmasın? ■ **SABRİ**

UCUZ ONLINE AAA'LAR

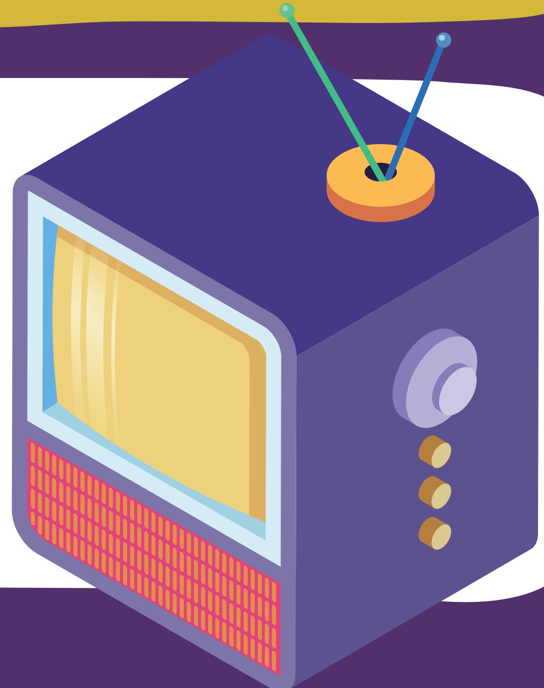
Elbette sayısız örnek var ancak özellikle *Apex Legends* ve *Fortnite*'ın başarısı yapımcılara oyunlardan 60 dolar almadan, onları canlı bir organizma gibi geliştirip büyüterek de para kazanabileceklerini gösterdi. Eğer iyi bir oyun yaparsanız, oyuncular ona yatırım yapmaktan çekinmezler. Bu bir kostüm paketi de olabilir daha detaylı bir Battle Pass de.

AAA oyunların devrinin yavaş yavaş bitip, içi kozmetik sandıklarla dolu yeni nesil *Call of Duty* ve *Battlefield* oyunları görürsek şaşırmayın. Oyuncular uzun vadede sandık ve benzeri eşyalara oyuna harcadıkları meblağların çok üstünde rakamlar ödüyorlar. Paragöz firmaların oyunu bedava yapıp, bu içeriklere odaklanmaları kimseyi şaşırtmayacaktır. ■ **ALİ**

NETFLIX'LEŞME HAMLELERİ GELECEK

Oyun sektöründe olan hemen hemen herkes Netflix'in başarısını görüp hayaller kuruyordur mutlaka. Televizyona entegre gelen bir yazılım yüzlerce milyon izleyiciyi ekrana kilitleyebiliyorsa bunu neden oyunlar da yapamasın? Ben şahsen Netflix'e verdiğim parayı, aşağı yukarı aynı sayıda oyuna sahip bir sisteme seve seve verirdim. Microsoft'un Lockhart'ı sadece stream yapabilen güçsüz bir konsol projesi olduğunu da doğruluyorsa, aynı sistem işletim sistemli ve görüntü işleme becerisine sahip yeni nesil televizyonlarda rahatlıkla çalışacaktır.

Düşünsenize, evinize gidip televizyonunuzda Xbox uygulamasına giriyorsunuz ve karşınızda Gears of War'dan Forza'ya bütün oyunlar stream edilmeye hazır halde karşınızda duruyor. Hem de hiçbir donanım gerektirmeden. Netflix'i ilah yapan televizyon izleyicisi, benzer bir sistemi oyunlar için kaçırmayacaktır. ■ **ALİ**



138

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

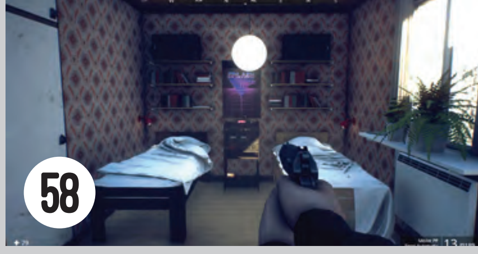
OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Ace Combat 7	8+	78
Anthem	6	59
Apex Legends	9	88
Astroneer	7	73
Battlerite Royale	8	-
Celeste (GKN)	7+	88
Crackdown 3	5+	60
Far Cry: New Dawn	7	73
God Eater 3	7+	71
Jump Force	7	56
Kingdom Hearts III	7+	84
Mage's Initiation: Reign of the Elements	5	68
Metro Exodus	8+	83
Monster Hunter: World (Upd.)	-	-
My Time at Portia	6	73
Nomads of the Fallen Star	6	-
PC Building Simulator	6+	-
Praey for the Gods (EE)	-	-
Rainswept	6+	68
Tetris 99	7	83
The Hong Kong Massacre	7	68
What Never Was	7+	-
Yakuza Kiwami	8+	80

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY







OGZ TAKIMI



YASİN İLGÜN

Memleketin sıkıntısı bitmek bilmese de benim keyfim tıkırında vallahi. Hatta son zamanlarda rahat batıyor bile diyebilirim. Bu sebeple hem büyük bir Youtube projesine daldım, hem de yayıncılık hayatına başladım. 2019'un benim adıma tek kötü yanı en yakın dostumu lanet olasıca İzmir'e kaybetmem oldu adamım. Ha, unutmuşum yeni bir kedi çetesine dâhil oldum. Aralarına direkt lider olarak giriş yaptım galiba.

SAYILARLA

13
Halı sahada geçen ay kurtardığım penaltı sayısı.

5
Beslenme düzenimi bozarak son bir buçuk ayda aldığım fazla kilolar.

61
The Division 2 incelemesi yazmak için oyuna harcadığım saat.

ÜÇ ÖNERİ

HALF-LIFE: Genç arkadaşlarımızın Half-Life oynamadığını, oyunu sadece ismen bildiğini duymaya başladım. Ne demek ya "ben hiç Half-Life oynamadım"?

DEAD CELLS: Roguelike-metroidvania türü oyunlarda yeni favorim bu oyun. Dinamikleri, karakter kontrolü, atmosferi ve silah çeşitliliği muazzam.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH: Kaç saattir konuşuyoruz bir Orta-dünya demedik ya. Yüzüklerin Efendisi tadını dibine kadar alabileceğiniz en süper oyun budur.



YİĞİT TEZCAN

Çoğunlukla Madden 19 oynuyorum, Out of the Park Baseball 20'yi şimdiden aldım. Tabii bir de mlb.com'dan maçları izlemek için üyelik alıp almama süründemesi var. Sim racing tarafındaysa ufak bir ara verdim; çok fazla dikkat ve antrenman gerektirdiğinden bir nevi sezon arası yapıyorum diyebilirim. Bütün bunlar kulağa çok saçma geliyor, onu da biliyorum; ama ben de yaşıyorum işte bir şekilde.

SAYILARLA

2161
Takım arkadaşım Jone Kaijanen'le 4. bitirdiğimiz Sebring 12 Saat yarışında kat ettiğimiz km.

22
Madden 19'da daralttığım hücum playbook'umdaki toplam formasyon sayısı.

0
Geçtiğimiz ay kırdığım kalp sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

PATHFINDER: KINGMAKER: Hikâye OK-iyi arası, yazım iyi, harita devasa, kurgu ve dünya biraz klişe ama güzel vs. "Zayıf" diyeceğim bir yönü kesinlikle yok.

iRACING: Eğer kendi iç dünyanızda bir yarış sürücüsü olmak istiyorsanız %100 bulaşmanız lazım. Ama arkadaşlarınız vs. tarafından bir ucube olarak görülmeye hazır olun!

AUTOMATION: THE CAR COMPANY TYCOON GAME: Hâlâ erken erişimde ve süreç yavaş ilerliyor. Ama kendi otomobilinizi yapmak istiyorsanız daha gerçekçi bir alternatifiniz yok.

KAPAK

隻狼

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

Gölgeler iki kez ölür, oyuncular ise iki bin kez

YAZAN ESER GÜVEN

Ne hasta bekler sabahı,
Ne taze ölüyü mezar.
Ne de şeytan, bir günahı.
Seni beklediğim kadar.

Herhalde bir şiir, bir oyuna bu kadar yakışabilirdi. Duyurulduğu günden beri hop oturup hop kalktım ben bu oyun için. Heyecanıma engel olamadım, hakkında duyurulan her bilgiye aç kurtlar misali balıklama atladım. Günler geçmek bilmedi, oturup yayınlanan videoları izledim arada bir içimdeki alevi körüklemek için. Arada *Souls* serisinden oyunlar açtım, reflekslerimi canlı tuttum. Fiziksel olarak da, mental olarak da hazırdım *Sekiro: Shadows Die Twice* için. Oyuna başlayacak ve *Souls* oyunlarını defalarca bitirmiş olmanın da verdiği tecrübeyle bir çırpıda bitirecektim.

Ah pardon, hazırdım demiştim değil mi? Halbuki *Sekiro*'ya hazır olmak diye bir şey yokmuş. Hanımefendiler, beyefendiler, bu *Sekiro* var ya bu *Sekiro*, "benim" diyen Soulsçuya pabucunu ters giydirir, o kadar diyeyim size.

Mis gibi From Software koktu be

Daha oyunu çalıştırır çalıştırmaz ekrandan üzerime bir From Software rüzgârı esti. Logonun ekrana geliş şekli, Press Any Button cümlesi, kullanılan yazı tipi. Nasıl da özlemişim şu adamlardan yeni bir şeyler görmeyi! Müziği dinlemek için yine bir süre ana ekranda durdum, ister inanın ister inanmayın gözümü kapadım, heyecanımı kontrol altına almak için bekledim bir süre. *Dark Souls III*'te menüyü terk etmek istememiştim o müziğin büyüsüne kapılıp, yine aynı şey olacak mı diye bekledim. Olmadı. Demek ki oyun da bir an önce başlamamı istiyor, menüde vakit geçirme diyor bana.



Sekiro: Shadows Die Twice'la 16. yüzyıla gidiyoruz, Sengoku Japonya'sı dönemindeyiz. Bu dönemde Isshin Ashina ismindeki bir savaş lordu kanlı bir darbeye girişmiş ve Ashina topraklarını ele geçirmiş. Bu savaş sırasında yetim kalan bir çocuğuz biz, Owl ismindeki bir shinobi bizi evlatlık ediniyor ve bize Wolf ismini veriyor. Yıllar, yıllar sonra Isshin hasta düşünce klanın düşmanları da fırsat bu fırsat diyerek Ashina'ya saldırıyorlar.

Bu sırada biz son derece köklü bir sülaleden gelen genç bir lordun koruyucuyuz, artık tam teşekküllü bir shinobi olmuşuz. Kılıcımızla harikalar yaratıyoruz. Ancak Ashina klanının o zamanki liderlerinden biri olan Genichiro sonradan gayet iyi biçimde öğreneceğimiz sebeplerden ötürü genç efendimiz Kuro'yu kaçırmaya çalışıyor, biz de buna engel olmak isterken tek kolumuzu kaybediyoruz. Normalde yaralarımız yüzünden ölmemiz lazım, ama ölmüyoruz. Neden ölmedik? Bunun da sebebini öğreneceğiz, her şeyin sebebini öğreneceğiz. Bu yaşam-ölüm döngüsü nedir, ne yapmak istemektedir, hepsini öğreneceğiz hiç merak etmeyin.

Mekaniklere bodoslama dalmadan önce *Sekiro*'nun bu yönüne dikkat çekmek istiyorum. From Software'in önceki oyunları hikâye anlatımını gayet muğlak biçimde yapıyor, arka planda olan biteni ortaya çıkarmayı tamamen oyuncuya bırakıyordu. Topladığımız eşyaların açıklamaları, konuştuğumuz kişilerden aldığımız bilgiler, bulduğumuz gizli mekânlar vs. her şey oyun dünyasının hikâyesine dair gizemli ipuçları taşıyor ve bizden bunları birleştirmemiz isteniyordu. Bu oyunları hikâyeyi yarım yamalak anlayarak bitiren çok olmuştur.

Sekiro'ysa öyle değil. Ortada net bir hikâye var, net olaylar var. Neden ölmedik? Hemen cevabını alıyorsunuz. Biz dirildikçe insanlar neden hastalanıyor? Kısa süre içinde cevabını öğreniyorsunuz. Oyunu baştan sona bu güzel hikâyenin parçalarını yavaş yavaş öğrenerek oynuyor ve merak ettiğiniz çoğu şeyin de yanıtını alıyorsunuz. Elbette yine aralara serpiştirilmiş gizemler, teoriler üretmenizi gerektirecek kısımlar var ama eski oyunlara kıyasla devede kulak bunlar. Çünkü *Sekiro: Shadows Die Twice* isimsiz bir karakterin değil, *Sekiro*'nun hikâyesi.

Adım Kurt. Tek Kollu Kurt.

Oyunda adı sanı belli bir karakteri yönetiyor oluşumuz karakter yaratımı olayını da ortadan kaldırmış haliyle. Bu oyunda savaşçı mı olayım, büyücü mü olayım, hırlı hırsız mı


one
ps4
win

olayım diye bir seçim yok. Shinobi'yiz, o kadar. Ancak *Sekiro* bize samuraylığı, ninjalığı dibine kadar yaşatmak için işin içine yetenek ağaçlarını eklemiş; buna bir de protez kol ekleyerek farklı oynanış tarzlarına kapılarını açmış.

Sekiro katana dışında bir ana silah kullanmıyor ancak protez koluna takılabilecek o kadar çeşitli aletler var ki dövüşlerde çeşitlilik *Souls*'ları aratmıyor desem yeridir. Örneğin protez kolunuza ninja yıldızları taktığınızda fıt fıt uzaktan yıldız atıp özellikle de tavuk (evet, evet tavuk), köpek, kertenkele gibi zayıf düşmanları pat diye indirebiliyorsunuz. Maytap takıyor ve özellikle de ateşten korkan yaratıkları sersemletebiliyorsunuz. Alev silahıyla ateşe karşı zayıf olan yaratıkları cayır cayır yakabiliyor, şemsiye takarak saldırıları savuşturmak için katananıza ek bir savunma sistemine sahip olabiliyorsunuz. Protezlerinizi oyun dünyasında bulduğunuz malzemelerle geliştirip güçlendirebiliyor, yeni bir aletmiş gibi davranmalarını sağlayabiliyorsunuz. Elbette bu noktada *Nioh*'la karşılaştırma yapasım geldi. Oradaki gibi ana silah olarak da farklı seçimlere sahip olmayı isterdim sanırım. Çünkü protez kol daha çok yardımcı görevi görüyor, ana oynanışa ciddi biçimde etki ettiğini söylemek mümkün değil. En azından "şu silah mı daha iyi, bu mu daha iyi" diye düşündürtmüyor *Sekiro*, bu tür konularda kararsız kalanların şikâyetçi olacağını sanmam.

Hani başta Sekiro'ya hazır olunmazmış demiştim ya, işte onun sebebi oyunun tamamen kendine has dövüş sistemi. Yani bu oyunu "aman ne var canım, *Souls* gibi oynarım" dediğiniz anda başarılı olma şansınız yaklaşık olarak %0. *Sekiro*'yu oynarken gerçek bir kılıç ustası, gerçek bir ninja gibi düşünmek ve hareket etmek zorundasınız.

Bir kere diğer oyunlarda dövüşlerin akıcılığını baltalayan stamina sistemi yok. İsterseniz arka arkaya iki yüz kere bile kılıç savurabilirsiniz, tabii düşman kılıç hamlenizi doğru bir zamanlamayla savuşturup da postürünüze zarar vermezse. *Sekiro*'nun temelinde postür (oyunda Posture olarak geçen terim bu, dilimizde duruş olarak da kullanılıyor ama yabancılık çekmemeniz için postür diyeceğim) sistemi var. Her dövüşteki amacınız düşmanın postürünü kırmak ve öldürücü darbeyi indirmek. Tüm düşmanların bundan ayrı olarak sağlık çubuğu da var ama bunun ne kadar yavaş azaldığını görünce postür zararı denen şeyin önemini daha iyi kavrayacaksınız.

Düşmanın postürünü kırmak için onlara kılıçla vurabilir, saldırılarına doğru zamanlamayla karşı saldırıyla cevap verebilir, protezlerinizden faydalanabilirsiniz. Ama *Sekiro*'nun en önemli sistemi darbeleri doğru bir zamanlamayla bloklama üzerine kurulmuş ve buna da saptırma (deflect) deniyor. Bu ne demek? Düşmanın savurduğu silahı size çarpmadan hemen önce bloklamak demek. Bunu yaptığınızda silahların çarpışmasından çıkan kırmızı kıvılcımlar eşliğinde düşman postürünün nasıl zarar gördüğünü göreceksiniz. İşte bu da oyundaki neredeyse tüm adam akıllı dövüşlerin bir dans gösterisi gibi gerçekleşmesine neden oluyor.

Genichiro havaya zıplayıp yayını gerdiğinde, üzerinize kaç ok atacağını biliyor ve bekliyorsunuz. Ok yaydan çıkıyor, hemen blok, çiling sesi, kırmızı kıvılcımlar, diğer ok, yine blok, yine çiling. Ardından beşli kombo yapmak için üzerinize hamle yapıyor, art arda beş kez blok tuşuna basıyorsunuz. Kıpkırmızı renkler eşliğinde rakibin postür çubuğunun doluşunu görüyor ve keyifleniyorsunuz. Art arda beş ok mu fırlatıyor, elinizi blokta tutuyorsunuz ama *Sekiro* öyle odun gibi bloklamıyor. Her seferinde kılıcı farklı açıyla çeviriyor, adeta bir kılıçlı aksiyon filmi seyreder gibi görsel bir zevk alıyorsunuz.

DOĞRU ANDA YUVARLANMAYA DAYALI SİSTEM ZOR MUYDU? SİZ BİR DE DOĞRU ANDA BLOKLAMAYI DENEYİN...



Tadına doyamayacağınız manzaralardan biri daha.

Ashina deyip geçme, tanı

Sekiro'da düşman klanın adı Ashina, oyunun da önemli bir kısmı Ashina Kalesi, Ashina Derinlikleri gibi yerlerde geçiyor. Yetenek ağacının dallarından birinin "Ashina Arts" olması veya "Ashina Sake" gibi detayları da gözden kaçırmamak lazım tabii.

Peki nedir bu Ashina? Size önce ilginç bir benzerlikten bahsedeyim, "Aşina", Göktürk Devleti'ni kuran Hun boyunun (klanının) adı. Onun da kelime kökeninin "kurt" olduğunu biliyoruz, "Sekiro"nun "tek kollu kurt" anlamına gelmesi gibi. Hatta belki size Asena ismiyle de çağrışım yapmıştır bu kelime.

Ancak elbette Ashina bundan farklı, zira Japonya'da da Sengoku Dönemi'ndeki klanlardan birisi bu adı taşıyor. Oyunun hikâyesinde yer verilen Sekigahara Savaşı'ndan 11 yıl önce gerçekleşen Suriagehara Muharebesi'ndeki taraflardan birisi olan bu klan, o savaşta ağır bir yenilgi alıyor ama halefi Nikaido ve Ishikawa klanları mücadeleye onların bıraktığı yerden devam ediyor.





Merhaba amcacım, verin bir mavi elinizi öpeyim.

Göze inanılmaz hoş görünen bir sistem bu ama kotarması ve alışması da bir o kadar zor. Çünkü hata yapmak demek, *Sekiro*'nun canının gitmesi demek.

Ölüm, ölüm dediğin nedir ki gülüm?

Soulsborne oyunlarıyla özdeşleşmiş bir kavram var bildiğiniz gibi: Ölüm. İlk *Souls* oyununuzu oynayıp da daha dakika bir, gol bir diyerek ekranda 'ÖLDÜN' yazısını görmek, oyunu bitirene kadar o sahneyi kaç yüz kez yaşayacağınızı bilememek, yeri gelince sinirlenmek, "yine mi öldüm lan" diye kudurmak... Bunlar işin fıtratında var. *Sekiro: Shadows Die Twice*'ta da durum buna benzer, ama işin içine çok önemli bir değişken giriyor: Diriliş. Bu ufacık farkın oyunun hissiyatını bu kadar değiştireceğini tahmin etmezdim, yanılmışım.

Şöyle ki oyundaki bonfire benzeri Sculptor's Idol'larda dinlendiğinizde bir diriliş hakkı kazanıyorsunuz. Yani öldüğünüz zaman ekrana bir süre çubuğu çıkıyor, o çubuk bitmeden önce isterseniz öldüğünüz noktada dirilebiliyor, isterseniz ölümü kabullenip Idol'a geri dönüyorsunuz. Öldüğünüz anda düşmanlar sizi ölümsüz olduğunuzu bilmediklerinden arkalarına dönüp gitmeye başlıyorlar ve siz de bu fırsatı değerlendirip onlara sürpriz yapabiliyor, "ce eeee" diyerek arkalarından kılıcınızı saplayarak tek hamlede öldürebiliyorsunuz.

Kısa süre içinde tekrar ölürseniz bu sefer kalıcı oluyor, ama iki ölüm arasında yeterince düşman keserseniz bir hak daha kazanıyorsunuz. Bazı yerlerde stratejik olarak ölmeyi bekleyip, sonra dirilerek güzel bir temizlik yapmanız bile mümkün yani.

Tek hamlede adam öldürmek dediğim şeyin oyundaki karşılığı Deathblow. Bir düşmana sessizce yaklaşırsanız *Souls* oyunlarında olduğu gibi 'backstab' tarzı bir animasyon eşliğinde ölümcül darbe indirmeniz mümkün. Bunu düşmanın üzerinde çıkan kırmızı yuvarlak ikondan anlıyorsunuz. İster arkadan sessizce yaklaşabilir, ister tünediğiniz bir dalın üzerinden uçarak düşmanın tepesine binebilirsiniz. Zaten *Sekiro* da bunu teşvik ediyor, çünkü gizlilik olmadan dan dun diye oyun oynamak gibi bir lüksünüz yok. Genelde düşmanlar bir bölgede kalabalık gruplar halinde bulunuyor ve gürültülü biçimde birini öldürmek diğerlerinin de dikkatini üzerinize çekip başınıza bela almanıza, hatta arada kalıp nalları dikmenize neden oluyor. Yani neymiş, gizlilik mühimmiş.

Gizlilik için çömelmek, duvara yapışmak, yüksek otların arasından yürümek, yükseklerde dolaşmak gibi temel seçeneklerin yanı sıra, oyunda ilerledikçe kazanabileceğiniz, ölüm vuruşu sonrasında bir kan bulutu eşliğinde iz kaybettirmek gibi gelişmiş imkânlar da mevcut.

Görünmez yardım

Bazen öldüğünüzde ekranda Unseen Aid yazısı göreceksiniz. Bu "görünmez yardım" Buda'nın işi ve %30 ihtimalle normalde kaybedeceğiniz para ve deneyim puanını kaybetmeden dirilmenizi sağlıyor. Ama bir kişi Dragonrot hastalığına yakalanırsa şansınız %15'e düşüyor ve sonraki her kişi için de %2 azalarak minimum %4'te kalıyor. Yani sizin yüzünüzden ne kadar insan hasta olursa, kayıp yaşamama ihtimaliniz de o kadar azalıyor. Basit belki ama harika bir düşünce.







O kadar para verip saf demirden kallavi silah dövdürmüş ama kullanamadan gitmek üzere zavallı.

İkidir dal üstüne tünemek, yükseklerde dolaşmak falan diyorum. Oyunun herhangi bir videosunu izlediyseniz *Sekiro: Shadows Die Twice*'ın en kendine münhasır özelliklerinden birinin de tutunma kancası olduğunu biliyorsunuzdur. Bu kanca sayesinde oyun dünyası inanılmaz bir dikeylik kazanmış. Yükseklerdeki inanılmaz manzaralarıysa zaten tahmin edebiliyorsunuzdur. Kanca kullanmak gerçekten de çok zevkli, hiç hız kesmeden daldan dala zıplamak, tepesine indiğiniz düşmanı öldürür öldürmez kanca atarak başka bir çatının ucuna tutunmak ve bunu kesintisiz biçimde yapmak insana kendini gerçek bir ninja gibi hissettiriyor. Seçtiğiniz yeteneklere bağlı olarak kancayı düşmanlara tutunmak için de kullanabiliyorsunuz ve bazı boss'lar da kanca kullanımını teşvik edecek şekilde dizayn edilmişler.

Yani *Sekiro* bize diyor ki, "sana kılıç verdim, protez kol verdim, bir de kanca verdim, bunların tümünü kullanmayı öğrenmelisin, yoksa ayvayı yersin". Bu tempoya alışmak, dövüşlerin sadece 'kılıçtan ve bloklamadan' ibaret olmadığını ayırdına varmak oyunun mekaniklerini çok değerli kılmış bana göre.

E hani geçen ölmüş, sonra da dirilmiştik, o iş n'oldu?

Muhtemelen dirilebildiğimizi söylediğim anda aklınızdan 'bu işte bir hinlik var' cümlesi geçmiştir. Sonuçta From Software'den bahsediyoruz. Ölmeye korktuğumuz, ölünce sahip olduğumuz ruhları, kanları öldüğümüz yerde bıraktığımız ve oraya tekrar ulaşamadan ölürsek her şeyimizi kaybettiğimiz bir serinin yaratıcısı bu adamlar. Peki ama dirilebiliyorsak, korku bunun neresinde?

Sekiro'da dirilemeyecek şekilde öldüğünüz anda üzerinizde bulunan tüm paranın ve bir sonraki yetenek puanına ulaşmak için toplamaya çalıştığınız tüm deneyim puanının yarısı gidiyor. Kalıcı olarak. Geri dönüşü olmaksızın. Art arda öldükçe varınızı yoğunuzu sıfırlayabiliyorsunuz yani ve bu benim sıkça başıma geldi.

Bu noktada From Software'in son derece acımasız davrandığını düşünmüş olabilirsiniz ama tam olarak öyle değil. Oyundaki yetenek puanları bazı pasif yetenekler almamızı ve bazı "dövüş sanatları" öğrenmemizi sağlıyor. Başlarda zaten bir sonraki yetenek puanına gereken deneyim puanı az olduğu için arada ölmeler olsa bile işinize yarayacak temel yetenekleri alacak kadar puan topluyorsunuz zaten. Aynı anda tek bir "dövüş sanatı" hareketi seçebildiğimizden bunlar oyunda ilerlemek için hayati önem taşımıyor. Ben oyunu yaklaşık 20 yetenek puanım harcanmamış halde, sadece iki tane dövüş sanatı hareketi satın almış biçimde bitirdim mesela. Ha çok istiyorsanız bir Idol yakınında göreceğiniz düşmanları farm'layıp Idol'da resetleyerek deneyim puanı toplayabilirsiniz, buna da engel yok.

Para için de benzer bir durum söz konusu. Eğer fazla paranız var ve kaybetmek istemiyorsanız satıcılardaki para keselerinden satın alabilir, ihtiyacınız olduğundaysa satabilirsiniz. 110 altına kese alıp 100 altına satmak, paranın yarısını kaybetmekten iyidir. Çok param olsun diyorsanız da yine farm'lama opsiyonu var nasılsa.

Ancak oyunda ölmenin bir yan etkisi daha var. *Sekiro*'nun damarlarında akan kan normal değil, sonuçta ölüp ölüp dirilebilen biriyiz biz. Bizim canlanmamız demek, doğada bir şeylerin akışının bozulması demek ve bu da kendisini Dragonrot isminde bir hastalıkla gösteriyor. Çok

kez öldüğümüzde bir anda ekrana Dragonrot'a kapılmış NPC'lerin isimleri çıkabiliyor. Bu kişilerin yanına gittiğinizde öksürdüklerini ve diyaloglarının değiştiğini görüyorsunuz ve kişisel görev zincirleri de sekteye uğramış oluyor. Yani oyunda sizin başarısız olmanız, tüm dünyayı etkiliyor. Gerçekten de muazzam bir fikir.

Oyunda hastalığa ilk yakalanan her zaman Sculptor oluyor ve bu sizi korkutmasın, olması gereken şey bu. Çünkü bu sayede Emma'yla konuşarak bu hastalığın ne olduğunu ve tedavisi için ne yapabileceğinizi öğreniyorsunuz. Ancak bu zırt pırt yapabileceğiniz bir şey değil, çünkü tedavide kullanılan malzemeyi bulmak zor. O yüzden öyle bir iki kişi hastalandığı anda kullanmıyorsunuz tedaviyi (çünkü tedavi tüm dünyadaki Dragonrot'u temizliyor), onun yerine gerçekten kullanmanız gereken zamanlara saklamak en iyisi.

Tıraşı kes de oyun zor mu onu söyle

Aslında en merak edilen sorunun ne olduğunu çok iyi biliyorum: *Sekiro* ne kadar zor? Oyun çıkmadan önceki röportajlarda oyunun Soulsborne oyunlarına kıyasla daha erişilebilir olduğuna dair birtakım sözler duymuştuk. YALANMIŞ! *Sekiro* hayvan gibi zor efendim. Bu zorluk hem oyunun tamamen farklı oynanış mekaniklerinden, hem de bazı boss'ların insanın sinirlerini zorlayan yeteneklerinden kaynaklı.

Bakın bunu övünmek için falan söylüyor değilim; aramızda yüzlerce, binlerce iyi *Souls* oyuncusu var, yani "uff ben var ya ben" diye demiyorum bunu. *Dark Souls Remastered*'ı baştan sona, belki en fazla bir iki kez ölerek birkaç saat içinde bitiriyorum mesela. Yüksek NG'ler vız geliyor, tırıs gidiyor. *Dark Souls III*'ü körlemesine oynadığım halde bitirmek 30 saat civarı sürmüştü, sonra girilmedik yer bırakmayıp başarımlarla falan 60 saati bulmuştum. *Sekiro*'ysa neredeyse 50 saatimi aldı, ki bunun sanırım 6-7 saati tek bir boss'ta geçti (lanet olasıca oklu herif seni). Bir ara ümitsizliğe kapıldığım bile oldu, herhalde geçemeyeceğim bunu diye düşündüm, nasıl yetiştireceğim incelemeyi diye depresifleştim. Sanırım son darbeyi indirdiğimde gece 2 sularıydı, nasıl bir keyif, nasıl bir başarı hissi yaşadım anlatamam. Artık önümde kimse duramaz dedim, kendime güvenim yerine geldi. Sonra diğer gün karşıma bir goril çıktı ve hayatım bir kez daha değişti...

Sekiro'nun zorluk seviyesi bence kişiden kişiye farklılık gösterecek. *Souls* etkisinden çıkamayan benim gibi oyuncular sanırım biraz daha fazla zorlanıyorlar, kas hafızası insanın aleyhine işliyor. Ancak gördüğüm kadarıyla genel olarak oyunun zor olduğu konusunda çoğu kişi hemfikiriz. "Lan bir tek ben mi beceremedim?" diye Eren'e sordum, o da çok zor dedi, hatta aynı boss'larda takılmışız. Ama genel olarak zorluğu etkileyen iki husus daha var.

Sekiro: Shadows Die Twice, From Software'in Soulsborne türüne dâhil olup da tamamen tek kişilik olan ilk oyunu. Yani boss zor geldi, hemen birini çağırayım, o tanklasın, ben arkada zıplayıp yuvarlanarak boss'u geçeyim gibi bir şansınız yok. Tüm olay tamamen sizin yeteneğinize kalıyor. Hadi çok oyuncunun faydasını geçtim, yine diğer oyunlarda sıkça olduğu gibi boss öncesi yardıma NPC çağırma şansı da yok. Biri hariç (ki o da bir mini boss) tüm dövüşler bire bir. Siz ve boss, dış yardım yok.

İkinci faktörse karakter gelişiminden kaynaklı. Soulsborne oyunlarında azmederseniz önceki düşmanları farm'layıp seviye atlayabilir, gücünüzü, sağlığınızı, dayanıklılığınızı vs. arttırabilir; silahlarınızı güçlendirebilirsiniz. 300 sağlıkla zorlandığınız bir boss, 500 sağlıkla o kadar zor gelmeyebilir mesela. *Sekiro*'da böyle bir şans da yok, çünkü güçlenmek için farm yapamıyorsunuz. Karakteriniz saldırı gücünü arttırmanın tek yolu boss öldürmek ve o boss'la olan dövüşün 'anısını' absorbe etmek. Sağlık ve postür geliştirmenin tek yoluysa Prayer Beads denen eşyaları toplamak. Ama bunlar da sınırlı sayıda, büyük çoğunluğu mini-boss'lardan düşüyor ve mini-bosslar da sadece bir kez dövüşebildiğiniz özel düşmanlar. Yani bunu da farm'lamak mümkün değil. Dolayısıyla bir boss'ta takıldıysanız verdiğiniz zararı arttırmak, sağlığınızı arttırmak ve bu şekilde kolaylaştırmak gibi bir şans yok. Bu yüzden *Sekiro* tam bir yetenek

>


Japon yemeklerinin tavuğu meşhurdur, bolca kesin, çekinmeyin.

Başlarda hangi yetenekler?

Sekiro'da verdiğimiz önemli kararlardan biri de topladığımız yetenek puanlarını kullanarak işimize yarayacak pasif yetenekleri ve dövüş sanatlarını açmak. Özellikle de dövüş sanatları biraz kişinin keyfine kalmış, aralarında öyle çok fazla bir güç farkı göremedim. Ancak yine de bazıları belli başlı boss'larda daha etkili.

Öncelikle hedeflemeniz gereken yetenek Shinobi Arts ağacındaki Mikiri Counter. Bunun sayesinde size silahıyla ölümcül saplama hareketi yapan düşmanın silahına basıp karşılık verebiliyor ve postürünü ciddi derecede kırabiliyorsunuz. Bu yetenek özellikle bazı mini boss'larda ve Genishiro'da çok işinize yarayacak. Hatta ileride Shinobi Eyes yeteneğine ulaşıp bunu daha da güçlendirmenizi öneririm.

Dövüş sanatı olarak iki yeteneği ön plana çıkaracağım: Nightjar Slash ve Ichimonji Double. Nightjar Slash aslında geniş menzili sayesinde grup halindeki düşmanlara zarar vermeye yarasa da çift vuruş yaptığı ve hızlı olduğu için boss'lar üzerinde de son derece etkili. Ichimonji Double'sa yine bazı boss'lar (Lady Butterfly gibi) için olmazsa olmaz bir hareket, tepeden kılıçla indirdiğiniz çift darbenin çok faydasını göreceksiniz.

Bir diğer önemli yetenekse Emma's Medicine. Bunlar sayesinde iyileştirici iksirlerin gücünü arttırabiliyoruz. Azıcık canla dirilip, iksir içtiğiniz halde canın anca yarısına kadar dolduğunu görmek pek hoş olmuyor.

Huşu içinde duamızı da edelim.



BOSS'LAR YİNE MUHTEŞEM. BİR TEK KOPYALA-YAPIŞTIR OLANLAR VAR, ONLAR BİRAZ GÖZE BATIYOR.

gösterisi: Düşmanın saldırılarını çözmek, çözüm geliştirmek, yılmadan denemek, öldükçe sinirlenmek, sinirlendikçe daha çok ölmek, umutsuzluğa kapılmak... ama nihayetinde başarılı olmak.

Hanimiş bakayım boss, aman boss, cici boss

Sekiro: Shadows Die Twice'ın boss tasarımları, nasıl diyeyim, çok acayip be! Yani bu adamlar zaten bu işi biliyor, ondan şüphemiz yok ama bazı boss'lar var ki yaratıcılığın sınırlarını zorlamışlar. Oyun sonuçta Japonya temalı olduğu için bolca normal insan formunda mini-boss ve boss'la karşılaşıyoruz. Kimi atının üstünde çıkıyor karşımıza, kimi dev mızrağıyla. Ama elbette işin içinde doğaüstü varlıklar da var, iblisler de, aynı *Dark Souls*'taki Bed of Chaos'ta örneğini gördüğümüz cins parazitler de.

Mesela bir goril var, daha önce de ismini zikrettim. From Software'in şimdiye kadarki en agresif tasarımlı boss'larından biri olmaya aday. Animasyonları, saldırı düzenleri, yetenekleri olağanüstü. Hele çığlık atarken kafasıyla yaptığı bir hareket var ki, spoiler olmasın diye söylememek için kendimi zor tutuyorum ama ben böyle bir şey görmedim. İnanılmaz bir düşünce, inanılmaz bir hayal gücü var orada. Oyunun son boss'larından biri, ismini zikretmeyeceğim yaratıkla savaşın öyle bir tasarımı var ki ne yapacağınızı kendiniz çözmeye çalışırsanız olayın orijinalliğine şapka çıkarırsınız.

Oyun ana boss sayısı olarak biraz kısır, oyunun hangi sonuna gittiğinize bağlı olarak yaklaşık 10 tane boss'la kapışıyorsunuz. Oyunun sonlarına doğru farklı sonlara götüren 'o' seçimi yaptıktan sonra karşınıza çıkan boss'lar farklı olabiliyor. Ancak From Software bu açığı mini boss'larla kapamış. 25-30 tane mini boss'la karşılaşıyoruz ki bunların bazıları boss'lardan çok daha zor. Zaten bunların mini boss olmalarının sebebi hikâyedeki yerlerinin nispeten daha önemsiz olması, yoksa alevler içindeki boğa size atlı samuraydan daha fazla bela okutabilir, emin olun.

Ancak arada tembelliğe kaçıldığı yerler de olmuş. Yukarıda bahsettiğim gorilden kısa bir süre sonra, yine aynısının mini-boss'uyla karşılaşıyorsunuz mesela. Ya da bir başka mini boss, oyunun başlarında karşılaştığınız sarhoş mini boss'la aynı. Örneğin Chained Ogre iki kez çıkıyor karşınıza. Ben bu tür aynı modelleri kullanan boss'larla karşılaşmayı pek sevmiyorum, iki kere Monk, iki kere Genichiro, iki kere Lady. Öldürdük geçti kardeşim, ya yenisini koyun ya hiç koymayın. Bu tür gözüme batan yerler pek de hoşuma gitmedi, doğruya doğru.

Oyunun bir From Software klasiği olarak bazıları iyi, bazıları kötü olarak nitelendirilebilecek üç tane sonu var, bir de uzun bir görev zinciri sonucunda elde edilebilecek özel bir son. Bu sefer örneğin *Dark Souls*'ta olduğu gibi oyunu bitirip 'ateşi yaktın, bir son, ateşten uzaklaştın, diğer son' gibi bir basitlik de yok üstelik. Hikâye belli bir yerden sonra ciddi biçimde değişiyor ve sonları görmek için uzunca bir sekans oynayıp birden fazla boss'la yeniden savaşmak gerekiyor.

Ancaaaak. Oyunu NG+'da oynamaya teşvik edecek pek de bir şey yok. Çünkü daha önce dediğim gibi oyunda klasik bir seviye atlayarak güçlenme sistemi olmadığından NG+ yalnızca sizin daha güçsüz kaldığınız, düşmanlarınsa daha çok güçlendiği yeni bir oyun olmaktan öteye gidemiyor. Zaten bu yüzden de From Software NG+'ı opsiyonel tutmuş, oyunu bitirince isterseniz ikinci tura aynı zorluk seviyesinde başlayabiliyorsunuz (başarım kovalıyorsanız faydalı olabilecek bir seçenek bu). Yani en azından kendimde oyunu NG+'ta devam edecek bir hırs göremiyorum, bir şekilde tüm başarımları tamamlayacak ve DLC çıkana kadar *Sekiro*'yu bir kenara bırakacağım gibi görünüyor.

Ben oyunu grafiği için oynarım diyenleri göreyim

Beni tanıyorsunuz, incelemelerimde çok fazla grafik işlerine falan girmem. "Bloom yakıyor hacı" gibi şeyler kriterlerimde yer bulmaz. *Dark Souls* gibi port özürlü bir oyunu bile ayıla bayıla oynadıktan sonra grafik ve performans eleştirmek haddime mi hem? Ama *Sekiro* da gerçekten olağanüstü manzaralara ev sahipliği yapıyor yahu! From Software o dönemin Japonya'sını öyle güzel yansıtmış ki... Karşınızda karanlık, sürekli zindanlarda, zehirli bataklıklarda geçen bir oyun yok. Bir bakıyorsunuz kendinizi pespembe sakura ağaçlarıyla kaplı bir vadide buluyor, bir bakıyorsunuz karlı dağların tepesinden ufuktaki muhteşem mimarili tapınakları seyrediyorsunuz. Şelaleler, çiçekler, balıklar, yemyeşil ormanlar, pagodalar, devasa Buda heykelleri, kat kat kaleler, hendekler, her şey müthiş bir özenle hazırlanmış.

Dark Souls III'te de posterlik sahneler vardı, aynı motoru kullanan *Sekiro*'da da aynısı, hatta daha fazlası var. Üstelik bu müthiş görselliği gayet de iyi bir performansla sunuyor oyun. Zamanlamanın bu kadar önemli olduğu bir oyunda şahsen fps düşmesi, teklemeler vs. gibi sorunlarla karşılaşmadım ve bundan da çok mutlu oldum.

Oyunun müzikleriyse yine efsane isim Yuka Kitamuru'nun elinden çıkmış. Belki biraz stres altında oynadığım için özellikle boss dövüşlerinde müziklere çok da dikkat edememiş ve "akılda kalıcı müzik yok galiba" diye düşünmüştüm ama sonra açıp soundtrack albümünde tek tek boss müziklerini dinleyince gördüm ki Kitamuru yine müthiş iş çıkarmış. Bu sefer sadece boss'tan bossa değil, oyundaki farklı bölgelerde farklı müzikler çalıyor ve arka planda çalan bu melodiler, enstrümanlar siz fark etmeseniz de aslında sizi dönem Japonya'sına götürüyor.

Bıraksanız daha sayfalarca yazacak gibi hissediyorum, spoiler olmasın diye söyleyemediğim, konuşmak istediğim çok şey var. O kadar çok not aldım ki, hepsine değinemeyeceğimi zaten biliyordum. Ancak şunu da söylemeliyim, oyunu oynarken aklımdaki puan bir arttı, bir azaldı; bazı yerlerde resmin geneline baktığımda *Sekiro*'yu dehşet başarılı buldum, bazı yerlerde Soulsborne oyunları kadar derin olmadığı için içten içe hayal kırıklığı yaşadığımı fark ettim. Kafamdaki not bazen 9'a çıktı, bazen 8'e indi. Ama sona ulaşıp da Soulsborne serisinin alamet-i farikası sonsuz döngü olayını da nasıl kotardıklarını görünce kendi kendime dedim ki "bu oyun olmuş". Evet, son kararım bu. *Sekiro*, From Software'in portföyüne ismini altın harflerle yazdıran, müthiş orijinal bir oyun. Miyazaki'nin dehasına ne kadar şapka çıkarsak az kalır.

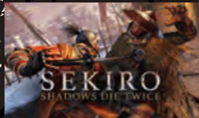


- Postür sistemi uzmanlaşması zor ama son derece bağlayıcı bir dövüş akışı sunuyor
- Dövüşler bir dans gibi, inanılmaz ritmik ve tatmin edici
- Bildiğimiz From Software havası
- Kancayla etrafta hoplaya zıplaya dolaşmak çok eğlenceli
- Oyun dünyasının iç içe geçmiş tasarımı
- Adı sanı belli bir ana karakterle oynamak daha rafine bir hikâye anlatımına olanak vermiş
- Görselleri ve sesleriyle kendinizi cidden eski Japonya'daymışsınız gibi hissettiriyor
- Boss tasarımları yine ve yeniden çok başarılı

—

- Hikâyede önemli bir sürpriz yok, sonunu önceden tahmin edebiliyorsunuz
- Bazı boss modellerinin birden fazla kez kullanılması pek hoşuma gitmedi
- Öğrenme eğrisi çok dik

9



Son Karar

Kesinlikle herkese göre değil ama diğer yandan From Software'in bilindik bir formülden nasıl bu kadar farklı bir iş çıkarabildiğine şahit olmak çok özel bir deneyim.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** From Software | **DAĞITIM:** Activision / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 289 TL (Steam), 470 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralife.com

Piramitlerin önünde foto çekilelim derken bunu kast etmemiştim.



TRIALS RISING

O bir kuş! Hayır, uçak! Yok, motosikletmiş...

EREN ERYÜREKLİ

Kendimin de pek anlayamadığı şekilde herhangi bir araç sürmeyi bilmememe rağmen yarış oyunlarına özellikle de ralli oyunlarına bir düşkünlüğüm var. E işte motocross'tur, monster truck'tır araçlarla yapılan anormal işler hep ilgimi çeker. Nerden bulaştığımı hatırlamadığım (muhtemelen o koca kara kutu atarilerdeki platformlardan zıpladığımız motosiklet oyunundan beri) *Trials* serisi de Ubisoft'un daha niş ama sağlam bir kitlesi olan serilerinden. Yeni oyunsa belli ki o kitleyi katlamak için elinden geleni yapmış.

Kafa yarmak bir sanattır

Motocross tarzı aracınızla imkânsız platformlardan uçup kaçtığınız, zamanınıza göre puanlar toplayıp seviye atladığımız bir oyun *Trials Rising*. Daha ilk pistte zaten kontrollere alışırsınız, gerisiyse tamamen el hünerinize kalmış. Tam bir beceri oyunu yani. Öldüğünüzde son checkpoint'ten dirilseniz de bunun yerine piste baştan başlamak daha mantıklı bazen. Pistlerse görüp görebileceğiniz en abartılı en absürt dizaynlara sahip. Bir Hollywood setinin curcunasından, Orta Çağ'ın mancınıkları ve koçbaşlarıyla dolu tehlikeli ortamına oradan da devasa yanar döner çelik fabrikalarına uzanan, dünyanın dört bir yanına dağılmış çeşitlilikte rengârenk pistler mevcut oyunda.

Tabii bu renk cümbüşü sizi yanıltmasın, en küçük hatada olabilecek an saçma şekillerde ölebildiğiniz de bir oyun bu. O yüzden ne zaman gaza basacağınız ne zaman basmayacağınız, ağırlığınızı ne yöne vereceğiniz filan epey önemli. Geçmiş *Trials* oyunlarındaki deneyimlerime güvenerek girip rahat rahat ilerlediğim oyunda ilerledikçe öyle pistler karşıma çıktı ki kafamı yarmaktan helâk oldum. Gerçi eğlendim de bu durumla epey bir. Başta bahsettiğim kemik kitlenin sağlam geri dönüşleriyle hazırlanan oyun bu kez beceriyi çok daha bonkörce ödüllendirirken pistlerde eli ayağına dolananları da saç ektirme merkezlerine uğurlamış. Bir yandan oyunun koyduğu zamana karşı yarışırken diğer yandan da diğer oyuncuların hayaletleri eşliğinde onların skorlarını da geçmeye çalışmamız eğlenceli ve hırslandırıcı. Seviye atladıkça kutu açmaksa kozmetikler dışında bir etkisi olmayan zararsız bir etkinlik olarak kalmış.

Oyundaki sınır 99. Seviye, ben yaklaşık 25 saatte 74'e kadar da geldim amma ve lakin onun ötesine geçebilir miyim bilmiyorum. Hani ileriki safhalar o denli zor ve insanın sinirini bozacak cinsten. Hatta diyebilirim ki başlardaki uçmalı kaçmalı pistler ne kadar fantastikse sonlara doğru daha gerçekçi platformlar, daha taktiksel bir yaklaşım karşımıza çıkıyor. Resmen motosikletle matematik problemi çözüyorsunuz yani. Bir de aynı motorda iki kişi oynayabildiğiniz gülme krizlerine sokacak bir kısmı da var oyunun. Tabii ki zor yerlerde öldüğünüzde suç hep arkadaşınızın, yoksa siz müthiş sürüyorsunuz. Oyunun zaten bol olan pist seçkisi Season Pass ve kullanıcı yapımı pistlerle de beslenerek epey uzun vadeli bir eğlence sunacak belli ki. Hani şu hep yüklü olup arada bir açtığınız oyunlardan biri *Trials Rising*. Köşede durması elzemlerden.

Yerinde saymamış

Trials Fusion eğlenceli ama kısaydı *Blood Dragon*'sa oldukça vasat. Ama *Trials Rising* adı gibi şahlanarak gelip eğlencelik oyunlar alanındaki büyük bir boşluğu doldurmuş. İyi de etmiş zira bana da *Rocket League*'den başka bu tarz bir oyun daha lazımdı. Fiyatı da uygun. Zorlayıcı platform yarış türü bir şeyler arıyorsanız buradan başka yere bakmayın.

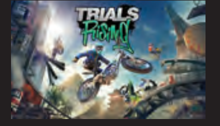


- Pistlerde ciddi bir tasarım kalitesi yükselişi var
- Öğrenmesi 2 dakika, ustalaşması 2 yıl
- Rekabetçi oynanış özellikleri ve seviye atlama
- Sürekli genişleyen içerik
- Contract sistemi iyi düşünülmüş
- Bol kozmetik
- Uygun fiyat

—

- Müzikler çok tekrar etmiş
- Ortam sesleri biraz yavan
- Pist editörü daha zengin olabilirdi

8



Son Karar

Her seviyeye uygun geniş pist çeşitliliği, eğlenceli sunumu ve ustalaşması zor oynanışıyla sizi yıllarca götürür.



El becerinizi geliştirdikçe inanılmaz numaralar yapmanın heyecanı sayesinde uzun süre oynatacaktır kendini.

TÜR: Platform / Yarış | **YAPIM:** RedLynx, Ubisoft Kiev | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 280 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 129 TL (Steam, Playstore), 209 TL (Uplay), 114 TL (PSN), 102 TL (XBOX Store) 25 dolar (Nintendo Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/TrialsGames


Kışın etraf beyaz ve güzel, hayatsa daha zor.



DAWN OF MAN

Şafak vakti uygarlık kurmak

NOYAN AKATLI

Önceki yazılarımda da birkaç kez belirttiğim gibi, son yıllarda oynayıp unutamadığım bir bağımsız yapım var: *Banished*. Temel oynanış şehir kurma türüne yakınken, amacımız hayatta kalma alt türüne yakın durur *Banished*'da. Yaklaşık 11 saat kadar oynadığım, bu yazı bittikten sonra da uzun bir süre ayıracağım, geçtiğimiz ayın iddiasız, çok az reklamlı ve başarılı bağımsızlarından biri olan *Dawn of Man* de birçok bakımdan *Banished*'ı andırıyor (sırf favori bağımsız şehir kurma oyunum olduğu için bahsetmedim anlayacağınız).

İlkbahar, yaz; mevsim, mev-sim

15 dakika civarı süren eğitim bölümünde görüyoruz ki "İnsanlığın Şafağı" diye çevirebileceğimiz ismi rastgele ya da ilgisiz değilmiş. Tekerlek, yazı gibi temel buluşlardan çok uzun zaman önce, ilkel çağlarda başlıyoruz kabilemiz için yerleşim birimini kurmaya. Kabile dediğim Kızılderili veya Cengiz Han'ın toplulukları gibi değil; çocuk, yetişkin ve yaşlılardan oluşan, yavaş yavaş büyüyen nüfusa sahip bir grup insan evladı. Tahmin edeceğiniz gibi *The Sims* serisi benzeri, açlık, enerji, mutluluk gibi zamanla düşen ihtiyaç çubukları var (banyo ihtiyaçları yok neyse ki). Barınak, depo, üretim birimleri şeklinde kabaca dağılan binaları kurdukça, giderek geliştiğini gördüğünüz ilkel topluluğunuzla; soğuk hava, fırtına, açlık, susuzlukla, bazen de vahşi hayvan saldırısı (ayu çıkabülü) ve eşkıyalık yapan yabancı insanlarla mücadele ediyorsunuz işin özü. Çocuk -yetişkin-ihtiyar şeklinde üç yaş grubuna ayrılan insancıklarınızı hayatta tutmaya çalışıyorsunuz (yağmacı eşkıya saldırısında özveriyle köyümüzü savunurken son nefesini veren üç evcil köpek dostumuz için de ciddi ciddi üzüldüm bu arada). Oyun insancıklarınız hatta sanal hayvan dostlarınızla duygusal bir bağ kurmanızı sağlıyor anlayacağınız.

Bu tür oyunlardaki iki önemli konudan ilk aklıma geleni mikro yönetime gelirsek: Tek seferlik eylemler (dereden su topla veya dal parçalarını getir) şeklinde komut verebildiğiniz gibi, "iş sahası" yaratıp genişliğini ayarlayabileceğiniz bir bölgede yiyecek, taş, av hayvanı, Oyungezer'in ilk sayısı gibi değerli nesneleri toplayıp derme çatma çadırlarda biriktirebiliyorsunuz. Diğer önemli konu olan yapay zekâysa arada takılmalar, tereddütler yaşasa da, genelde ciddi bir sorun çıkarmıyor. Moral seviyesi düştüyse toteme gidip kendince tapınıyor, sonra en yakındaki iş sahasına veya tekil eyleme gidiyorlar.

Hayatta kalma ağırlıklı şehir kurma oyunumuzla ilgili sayfayı kapatırken, 10-11 saatin tam yetmediğini, merak uyandırıcı ve sürükleyici, biraz da yavaş ilerleyen, arada bir beklenmedik küçük olaylar yaşatabilen, sağlam ve genel hatlarıyla memnun kaldığım bir yapım olduğunu söyleyebilirim *Dawn of Man*'in. İnsanların şafağında güzel manzaralar gördük, uzaylıların şafağını bekleyebiliriz artık (çıkacak öyle bir oyun yok, yazının sonunda uydurdum işte...).

İpucu

Eğitim bölümünü atlamayacağınızı farz ederek, doğrudan bilgi puanlarına geçiyorum: Geliştirmelere harcanan bu puanlar vahşi hayvan avladıkça, hammadde ve yiyecek biriktirdikçe, kabileye yeni katılanlar oldukça ve kış mevsimi sonlarında geliyor. Hayati, en çok ihtiyaç duyduğunuz yerlere harcamanızı öneririm. Yavaş ilerleyen bir yapı var, çağ atlamakta ve kabileyi, köyü genişletmekte acele etmeyin. Her binadan en az bir tane kurun, gereksizse yıkarsınız. Yaz mevsimini meyve, sebze toplamaya ayırın. Son olarak, vakit ve enerjiniz varsa, Banished'ı da oynayın (Banished'dan söz etmediğim şehir kurma kutusu olmaz).

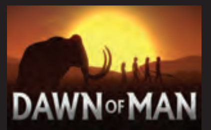
+

- Müzikler
- Kontroller ve rahat oynanış
- Yavaş da olsa gelişme ve büyüme hissi
- Teknolojik gelişmeler başarılı yansıtılmış



- İçerik ve ayrıntı seviyesi düşük
- Yapay zekâ az da olsa saçmalayabiliyor

7



Son Karar

Şehir kurma / hayatta kalma türü seven oyuncuların beğenebileceği, sürekli ufak tefek işlerle meşgul etmeyi başaran bir oyun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Madruga Works | **DAĞITIM:** Madruga Works | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-138-dom



Farklı ülkelerdeki etaplardaki replay'leri izlemek görsel açıdan çok zevkli.



Samir n'aptın???



DIRT RALLY 2.0

Arabayı kırıyorsun Samir!

YİĞİT TEZCAN

Operasyona başlamadan önce şöyle birkaç küçük not düşeyim: Birincisi, her ne kadar motor sporlarına oldukça meraklı olsam da büyük bir ralli hastası değilim. Ralliyle ilgili en sevdiğim video, Hint ralli kültürüne aşina olmamı sağlayan, YouTube'daki "*Samir You're Breaking The Car*" adlı video. Bu kült video bana, beş benzemez insanlara araba kullanmayı öğrettiğim, hayatımın ilginç bir dönemini anımsatıyor. Tabii bir de ralli oyunlarında sürüş yaparkenki halimi. Maalesef dijital toprakta dijital asfaltta olduğum kadar iyi değilim :)

Samir, beni dinlemen lazım!

Şimdi, toplanın: *Dirt Rally 2.0*'da gaz kontrolü uygulama ve virajdan viraja momentum taşıma olayı, mantığa son derece uygun bir şekilde gerçekleşiyor. Otomobillerin ağırlık transferi, pist şartlarıyla paralel, son derece inandırıcı bir şekilde oluyor. Ne bir anda manasızca kontrolü yitiriyorsunuz, ne de otomobil rayın üzerinde gidermiş gibi hissettiriyor. Yanlış anlamayın, *Dirt Rally 2.0* zor bir oyun; sürüş yardımlarının tümünü kapadığınızda sizden müthiş bir konsantrasyon ve otomobil hâkimiyeti istiyor ancak işin mantığını kavramaya başladıkça ödüllendiriliyorsunuz. Oyundaki otomobillerin, farklı hava şartlarını ve zemini de hesaba kattığımızda, oldukça inandırıcı bir şekilde hareket ettiğini söyleyebilirim. Otomobillerin bir kütleleri, süspansiyonları ve lastikleri var; öyle yerde sürüklenen bir karton kutuyu kontrol ettiğiniz yarış oyunlarına benzemiyor.

Herhalde daha pozitif bir giriş yapamazdım

Ayrıca otomobilden otomobile farklar da bariz şekilde hissediliyor. Daha başlangıçta oyundaki otomobilleri denerken, örneğin önden çekişli, 875 kilo, 175 beygirlik bir Peugeot 205 ile arkadan çekişli (traction = çekiş, lastiklerin dönüş yönü değişmediğinden, arkadan da olsa "çekiliyoruz"), 950 kilo, 240 beygirlik bir Opel Kadett arasında bile bariz farklar hissettim. Bir kere Kadett, çok büyük olmasa da, özellikle yanlamasına kayarken Peugeot 205'e göre daha fazla kütlesi olduğunu hissettiriyordu. Yüksek hızlarda fren anında arkası kolayca savrulan 205'i önden çekişli olduğu için gazla kontrol etmek imkânsızdı; bende buna karşılık fren basıncını azalttım ve daha yumuşak davranmaya başlayarak sonuç aldım. Yine 205'in dingil mesafesi daha kısa olduğundan, özellikle hairpin tipi yavaş dönüşlerde daha çevikti; direksiyon hareketlerine daha hızlı tepki verebiliyordu. Fizik motoru ne denli detaycı bilmiyorum ama bize bir şeyler anlatmaya çalıştığı kesin.

Yine sürüşe ilaveten otomobil ayarlama kısmı da süper detaylı olmasa da yeterli, ama buralarda ilk oyuna göre fazla bir fark yok. Yine etap aralarındaki tamirler falan da biraz arcade tarzda; ayrıca işin mekanik tarafıyla da ilgili öyle aşırı bir detaycılık beklemeyin.

Buraya kadar fena değil, öyle değil mi?

Öyle değil işte. Ne yazık ki *Dirt Rally 2.0*, son dönemde incelediğim ve simülasyon kategorisine aldığımız oyunlar içinde (*Gran Turismo* ve *Forza Motorsport* bu kategoriye dâhil değil, konsol oyunları bu konuda hep zayıftır) en kötü force feedback'e sahip. Belki de konsol adaptasyonu hikâyesinden ötürü böyledir. Basit şekilde merkezleme yapma ve direksiyonda ağırlık yaratma dışında FFB namına hiçbir şey yok; varsa da ben hissedemedim. Bırakın tümsekleri, yumuşak ve sert toprak farkını bile hissedemiyordum. Elbette asfaltta tutuş artıyordu ancak bu benim oyunun kodu içine gömülü satırlardan ibaretti, direksiyondan hiçbir geri bildirim almıyordum.

Bu duruma çokça rastlıyoruz; zira direct drive direksiyonlar genelde fizik bazlı FFB verebilen oyunlarda iyi performans veriyor. Ancak bu lüks saydığımız direct drive direksiyonlardan, genel kullanıcıya yönelik bir sürü direksiyonu kapsayan bir araştırma yaptım. Sonuçlar hiç iç açıcı değil: *Dirt Rally 2.0*'daki FFB, maalesef bozuk. Oyundaki lastik sürtünmesi, zemin sürtünmesi

Direksiyon kullanmayacaksanız FFB'nin eksikliğine takılmayın. Ama bu oyunu direksiyonsuz oynamak da...

vs. gibi FFB ayarların pek bir etkisi yok. Anladığım kadarıyla direksiyonun genel gücünü belirleyen tork ayarı ve süspansiyon dışında, hiçbir ayar çalışmıyor. Süspansiyon ayarı çalışsa da pek bir halta yaramıyor, zira engebeli etaplarda ilerlerken, örneğin bir tümsekten geçtiğimde de havalandığımı veya yere indiğimi hissedemiyordum.

FFB direksiyonlar arasında farklar olabilir; hatta benim elimdeki uç bir örnek de olabilir. Yine de izlenimlerim, bu görüşe sahip tek kişi olmadığımı gösteriyor.

Daha fazla gaz ver Samir!

Yerim yine daraldı; o yüzden hızlanıyorum (aman Samir, yapma etme). Oyun görsel açıdan pek şahane; mesela *Assetto Corsa: Competizione*'deki post processing efektleri, oyuna bozuk, astigmatlı bir gözle bakıyormuşum hissi uyandırıyordu (gözüm bozuk, o ayrı mesele); sanki anti aliasing eylem yapıyordu. *Dirt Rally 2.0* öyle değil; oyun hem performans açısından iyi optimize edilmiş, hem de görsel açıdan başarılı. Etaplarda çevre son derece detaylı, üstelik etrafta çok fazla obje olduğunda bile performans fazla düşmüyor. Ayrıca replay'leri izlemek de kimileri için eminim bir fetiş nesnesidir!

Oyuncuların genelde en çok vakit geçirdiği yer, *Dirt Rally*'de de olan online Kariyer Modu. Sürücüler etaplardaki zamanlarına göre farklı tier'lara ayrılıyor ve her tier'ın ödülü de farklı oluyor. Buradan gelen "parayla" farklı otomobiller alabiliyorsunuz. Ancak bu mod pek öyle detaylı değil, dört dörtlük bir oyun olan *Dirt 4*'te bu mod daha detaylıymış (böö, Oyungezer'de bu espriyi yapmayanı dövüyorlarmış). Bence ralli oyunları diğer yarış oyunlarına kıyasla online açıdan avantajlı; zira tek başınıza olduğunuzdan diğer oyuncuların saçmalıklarına maruz kalmıyorsunuz.

Değinmemek olmaz, Kariyer modu sürekli online olmayı gerektiriyor ve Codemasters'ın racenet sistemine bağlanmadan oynayamıyorsunuz. Oyuna gelen eleştirilerin büyük çoğunluğu bağlantı sorunları nedeniyle Kariyer Modunun işkence olduğuyla ilgili. Ben kesinlikle bir sorun yaşamadım ancak bu durumu yaşayanların çok sayıda olduğu da aklınızda olsun.

Tek oyunculu taraftaysa tarihsel bir şampiyona modu var. Ralli tarihi boyunca farklı periyotları geçerek bir sonraki şampiyonayı açıyorsunuz. Bunun dışında Dünya Rallycross Şampiyonası'nı da kendi pistleriyle oynayabiliyorsunuz. Time Trial'daysa istediğiniz otomobili satın almadan kullanabilirsiniz; eminim oyunda iyi olanlar burada epeyce vakti geçiriyordur.

İçerik olarak ralli kaşıntınızı giderecek kadar otomobil var ancak ilk oyundaki bazı otomobiller dışarıda kalmış ve sezonlar halinde gelecek DLC paketlerine dönüşmüş. Mesela 2000'lerin başındaki WRC otomobillerinin yokluğundan şikâyet edenler yok değil. Anladığım kadarıyla ilk oyuna kıyasla bir içerik kaybı var. Şaşırtıcı değil zira DLC'ler sektörün bir vazgeçilmezi oldu. Burada görmesek şaşardım.

Samir, otomobile hasar vereceksin!

Dirt Rally 2.0, sürüş ve görsellik açısından mesafe kaydetmiş bir oyun. Sürüş modeli piyasadaki arcade rakiplerine göre çok daha detaylı ve gerçekçi. İçerik ve oyun modları açısından *Dirt Rally*'den pek farklı değil, hatta içerik olarak daha zayıf bile diyebilirim.

Ha bir de, oyunu gamepad'le de denedim, az çok oynanıyor ancak FFB yetersizliğine rağmen tam anlamıyla zevk alabilmek için en az G27/G29 gibi bir direksiyon şart bence. Çünkü bence oyun kolay değil, tüm yardımları açınca da çok bir anlamı kalmıyor. Kısacası bu işin cidden meraklısıysanız alın derim.

Son olarak: Sim Racing topluluğunun ralli meraklıları, işin simülasyon tarafındaki detaylar konusunda *Dirt Rally*'nin *Richard Burns Rally*'nin eline halen su dökemediğini söylüyor, onu da bilin.





- Sürüş modeli
- Otomobiller arası farklar
- İyi optimizasyon
- Sesler



- Rezil FFB
- İçerik ve oyun modları açısından Dirt Rally'nin ötesine gidememiş

7+



Son Karar

Birçok açıdan çok iyi bir oyun ancak yarış oyunları için en önemli özelliklerden birisi olan FFB'nin kabızlığı beni yordu.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Codemasters | **DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam), 145 TL (XBL), 300 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/DirtRally

win ps4 one

TOM CLANCY'S

THE DIVISION 2

HİKÂYESİ OLMASA DA OLURDU, BİNLERCE SİLAHI VE SIKI AKSİYONU YETER.

YASİN İLGÜN




WALK

Outcast'lere karşı savaşırken dikkatli olun, bu arkadaşların elitleri siz fark etmeden dibinize kadar gelip tek atabiliyor.



The Division ilk çıktığında içerik olarak zayıf, açık dünyası da dönemi için ortalama bir oyundu. Ancak aradan geçen yıllar içerisinde, ya da yaklaşık üç sene diyeyim, oyun çok keyifli bir looter shooter'a dönüştü. İlk oyun geç de olsa havasını bulduktan sonra *The Division 2* tam da o hızla bayrağı devralıyor.

Her şeyden etraflıca bahsedeceğim zaten ama oyunun içerikle dolu olduğunu bağıra bağıra söyleyesim var. Oyunun her aşamasında sürekli olarak doyurucu bir ilerleme, eşya ve silah geliştirme hissi alıyorum.

The Division 2'nin bir de hikâyesi olsaydı herhalde Ubisoft'un elinden çıkmış açık ara en iyi oyun diyebilirdim ama ne yazık ki aynı tırt hikâyenin devamını yaşıyoruz, hepsi bu. Tıpkı ilk yapımda olduğu gibi hikâye adına yegâne ilginç şeyler tekrar oluşturduğumuz "yankılar" ve telefonlardaki mesajlar.

HİKAYEDEN BAHSETMEK İSTEMİYORDUM DA...

The Division 2 ilk oyundan 7 ay sonra, Washington D.C.'de geçiyor. Yeşil virüs bir şekilde yolunu başkente de düşürmeyi başarıyor ve burada da bir salgın gerçekleşiyor. Biz de The Division'a bağlı bir ajan olarak Washington'dan gelen çağrıya kulak veriyoruz. Görev çağırınca tıpış tıpış gidiyoruz yani. Başkent büyük bir yıkım geçirmiş ve çetelerin eline düşmüş durumda. Üstelik ABD Başkanı Ellis de ölmüş mü, kalmış mı bilen yok. Hyenas, Outcasts ve True Sons isimli üç büyük çete şehrin çeşitli bölgelerini kontrolü altına almış. İlk grup kanunsuzların bir araya gelerek oluşturduğu kaotik bir takım, ikinci grupsa devletin karantinaya aldığı ve sonrasında kaynak yetersizliğinden kaderlerine terk ettiği sağ kalanlar. Haliyle devlete karşı dolmuş durumdalar ve intikam arıyorlar. En tehlikeli grupsa True Sons, zira bu arkadaşlar ilk oyunda bizimle sırt sırta savaşan JTF'in içinden çıkmış. Albay Antwon Ridgeway ve askerleri endgame'e kadarki kısımda bizi en çok zorlayan ekip.

Yalnız başımıza değiliz tabii. Ajan Ortega ve Kelso da bu zorlu görevlerimizde bize yardım ediyor. Buna ek olarak eş, dost veya internetteki yabancılarla da görevlerimizi ortaklaşa yapabiliyoruz. Görevimiz de adım adım şehirdeki kontrol noktalarını ve düşman kalelerini ele geçirmek ve Washington D.C.'yi geri kazanmak.

Belki okurken bir nebze ilginç gelmiş olabilir ama karakterler ayrı kötü, diyaloglar ayrı zayıf derken hikâye olmasaymış da olurmuş diyorsunuz. Hele ana karakterler arası diyaloglar ve düşmanlarımızın bize karşı kurduğu cümleler insanın sinirlerine dokunacak kadar kötüler. Güvenli bölgelerdeki NPC'lerin bizimle sürekli olarak iletişim kurma çabası da bilgisayarı söküp pencereden atasımı getirmedi değil. "Hey Ajan. Naber Ajan? Ajan, iyi işti Ajan. Ajan bir buraya baksana kardeşim. Ajan dostum napıyorsun. Ajan. AJAN. AJAAAAN BANA BAAAAK." Bir de düşmanlarımızın "Hey Ajan. Sen oradan kendine can mı basıyorsun ha?" gibi replikleri var. Neyse, daha örnek vermiyorum dostlar, siz anladınız derdimi. Kısaca Ubisoft, açık dünyaya hayat katan bu ince detayları hâlâ beceremiyor ne yazık ki.

Tabii bunu sadece diyaloglara dayanarak söylemiyorum. Harita aslında capcanlı. Sürekli olarak bölgelerini gezen düşmanlara ve dost birliklere denk geliyorsunuz. İki düşman grubu, hatta bazen üç düşman grubu bile birbirine girebiliyor. Ancak yeri geliyor bu gruplar yanı başlarındaki çatışmalara ses etmiyorlar veya bir anda orada spawn oluyorlar. Buna bir de haritanın etkileşime büyük oranda kapalı olması eklenince *The Division 2*'nin açık dünyası sınıfı orta puanla geçiyor. Evet ilk oyuna oranla çok daha iyi, ama yeterli değil.

LOOTER KISMI ŞAHANE, GERİSİ BİRAZ BAHANE

MAŞALLAH İLK OYUNDAN NEREDEYSE HER ANLAMDA ÇOK DAHA İYİ. BİR TEK NEW YORK'U ÖZLEDİM, O KADAR.



Rekalibrasyon

Oyunda rekalibrasyon dediğimiz, bir eşyanın bonusunu aynı türde başka bir eşyaya taşımayı sağlayan bir mekanik var. Bu işten sorumlu karakteri açmak için çeşitli görevler yapmamız gerekiyor. Kendisi en sık uğradığım NPC'lerden biri oldu zira M4'ümün uzatılmış şarjörle birlikte 73 mermisi oluyordu. Yeni ve daha güçlü bir M4 bulduğumda sürekli olarak bu ek mermiyi tüfekten tüfeğe taşımamı sağladı. Çok teşekkürler rekalibrasyoncu ablam. Rekalibrasyonu erken aşamalarda kullanmayın derim. Hatta turuncu eşyalar dışında rekalibre edilmeye değer bir şeyler düşmüyor bile bence.

Bir de ben ettim siz etmeyin, özellikle oyunun sonlarına doğru ve endgame'de elinize gelen eşyaları hemen satmayın ya da parçalarına ayırmayın. Bonuslarına iyice bir bakın. Rekalibrasyonla sevmediğiniz bir kıyafetin ya da silahın harika bir özelliğini favori eşyanıza aktarabiliyorsunuz.

Oyunun eşya toplama kısmı bitmek bilmeyen bir aşama, çünkü siz seviye atladıkça yerden düşen eşyaların da seviyesi paralel olarak yükseliyor. Düşük seviyelerde yeşil kategorideki eşyaları topluyoruz, seviye ilerledikçe mavi kategorideki eşyalar çıkmaya başlıyor. Sonraki aşamada mor eşyalar ve en ileri seviyelerde de turuncu kategorideki silah, zırh ve modifikasyonları toplamaya başlıyoruz. Hikâye modunu bitirdiğimizdeyse (30. seviyeye gelmiş olmanız şart) eşyalar artık seviye yerine doğrudan puana sahip oluyorlar. Seviyeler de yerini tier dediğimiz yeni bir ilerleme sistemine bırakıyor. Bu sefer de daha yüksek puanlı eşyaları toplamak için uğraşıyoruz, zira bazı görevler gerekli puanlara erişmeden açılmıyor. Aslında tier de bir seviye gösterme, atlama sisteminden öte bir şey değil. Sanırım geliştirici bu noktada endgame'i öne çıkarmak için farklı bir isim kullanmayı tercih etmiş.

İlk oyunda bulunan kıyafet setleri de bu oyunda daha en baştan karşımıza çıkıyor. Kıyafetlerin markalarına göre çeşitli bonuslar alıyoruz ve aynı marka kıyafetler giydikçe bonuslar da artış gösteriyor. Her markanın üç aşamalı bonusu var ve kıyafet bölümünde de altı farklı bölümümüz var. Yani iki farklı seti tamamlayıp bu setlerin tüm bonuslarını alabiliyoruz efendim. Bu bonusların hangilerini kovalayacağınız tamamen sizin oyun tarzınıza kalmış. Ben mümkün mertebe tek atabilmek istediğim için silah hasarı ve keskin nişancı tüfeği hasarı bonusları bol olan iki seti kullanıyorum. Ancak PvP'de bunun artıdan çok eksisi oluyor. Dark Zone'a ya da maça gireceksenız hayatta kalma oranınızı yükseltecek setleri tercih etmenizi öneririm.

BEYAZ SARAY FALAN GÜZEL AMA, BİR NEW YORK DEĞİL

İlk oyunun bence en büyük artısı New York City'de geçiyor olmasıydı. Karlar altındaki şehir kıyamet havasını (tamam kıyamet değil ama yeterince yakın bence) ekstra iyi bir şekilde veriyordu. Üstelik bu tartışılır bir şey bile değil, NYC, ABD'nin en ilginç ve popüler şehirlerinin başında geliyor. Washington'ın da pek çok ikonik mekânı var ama bu mekânlar dünyaya pek de hitap etmiyorlar, daha çok Amerikalılar için anlam taşıyorlar. Ota, böceğe karışmış Washington D.C. her ne kadar ilginç ve ilk oyundan daha çeşitlilik sahibi bir oyun ortamı sunsa da kalpler New York'ta kalmış bir kere. Koskoca Spider-Man'in, Daredevil'ın mekânı neticede.

Bununla birlikte Amerikan Tarihi Müzesi bölümü harikuladeydi, oranın hakkını vermek gerek. Sanırım *The Division* gibi oyunların bir artısı da bizi belki de hiç göremeyeceğimiz gerçek mekânlara taşıyor olması ve bunu olabildiğince sadık bir biçimde yapması.

İlk oyunda güvenli evler ve postane (merkez üs) dışında kontrol ettiğimiz başka bölgeler bulunmuyordu. *The Division 2*'de bu konuda en göze çarpan geliştirme de her bölgede yer alan kontrol noktaları ve merkez üssümüze ek olarak karşımıza çıkan diğer yerleşkeler. Bu bölgeler de sağ olsunlar haritayı bir nebze daha renkli ve canlı tutuyorlar. Üstelik buralar gerçekten de atmosfer olarak güvenli hissetmenizi sağlıyor. Kapıların açılma kapanma sistemi olsun, etrafta gezen devriyeler olsun, çok şükür sonunda giriş noktalarında nöbetçilerin falan beklemesi olsun bunlar hep mantıklı dokunuşlar.

BİRİ ŞU ADAMLARA SİLAH SESİ DİNLETSİN

Oyunun silahları bazı açılardan başarılı ama ses olarak kesinlikle sınıfta kalıyorlar. Eskiden olsa anlardım ancak oyuncular yakın geçmişte gerçek silah sesleriyle ya da yeterince yakın olan seslerle tanıştılar. *Battlefield 1* ve *V* nispeten gerçeğe yakın seslere sahip, *DayZ* ve





Black Tusk

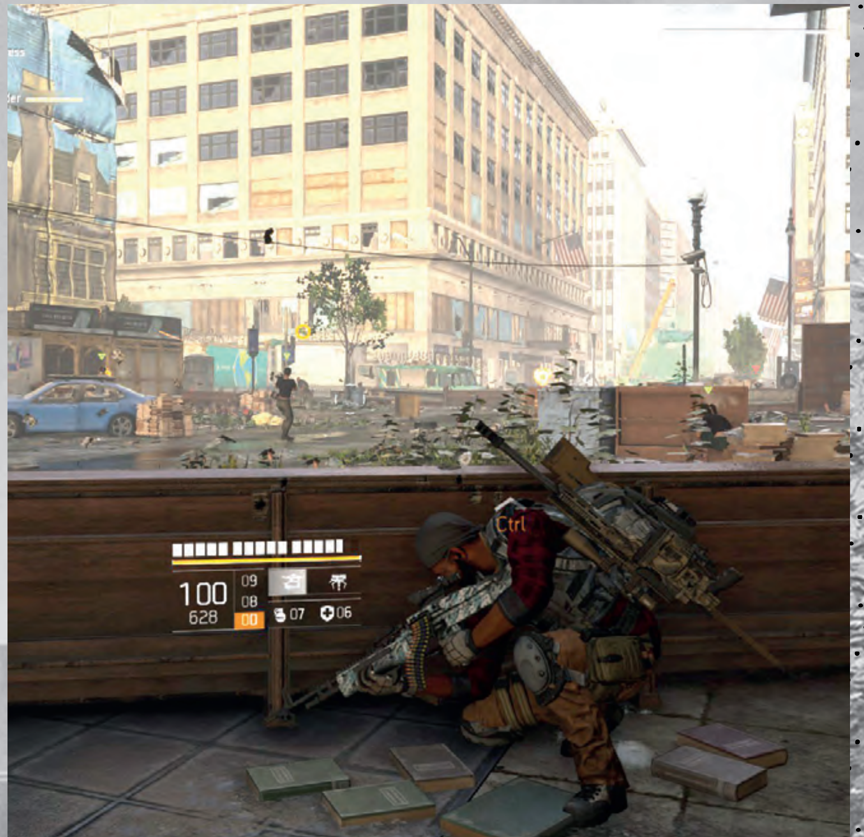
Ana oyun sırasında düşmanlar bir noktadan sonra kendini tekrar etse de oyunda hikâyenin sonuna geldiğinizde Black Tusk isminde bir grup yeni düşman karşınıza çıkıyor. "End Game" adı verilmiş olan bu bölüm, haritayı neredeyse sil baştan bitirmemizi gerektiriyor, bununla birlikte yeni düşmanlar ve onların kısmen yeni taktikleri oyunu bir nebze daha canlı tutuyor. Üstelik bu bölüme eklenecek bir zorluk seviyesi daha da yolda. Aynı bölümleri oynuyorsunuz dedim, ancak düşmanların geldiği noktalar değişiyor veya bölümü farklı bir sırayla ve yeni bir hikâyeyle, yeni görevlerle oynuyorsunuz. Mekânlar aynı olsa da yeterince farklı hissettiriyor diyebilirim.





Sarı zırhlı düşman görünce Rambo'laşmayın sakın. Siperleri kullanın, ben ettim siz etmeyin.

Sizi henüz tespit etmemiş bir gruba saldıracaksanız açılışı el bombasıyla yapın. Başlangıçları çatışmaların en önemli yeri.



Takım arkadaşlarınızla aynı siperi paylaşmamaya bakın derim, zira ileri seviyelerde düşmanlarınız sizi patır patır bombalıyor. Tek bir bombayla iki-üç kişi patates olmak istemezsiniz herhalde, değil mi?







Gelecek

The Division 2 çıkmadan önce oyunun içerikle dolu olduğu bas bas bağırıyordu zaten ve haklarını da vereyim, doğru söylemişler. Peki bundan sonrası? Yapımcıların bıkmadan usanmadan dile getirdiği bir konu da oyunu sürekli beslemeye devam edecekleriydi. Özellikle önümüzdeki bir yıl boyunca çıkacak neredeyse bütün içeriklerin ücretsiz ilan edilmesi çok yerinde bir hareket.

Kısaca özetlemek gerekirse: Kısa süre içinde yeni bir Stronghold görevi ve ilk 8 kişilik raid gelecek. Yıl boyunca hikâye parçaları, yeni PvE ve PvP modlar ve de 3 yeni Specialization sunan toplam üç büyük içerik paketi çıkacak. Year 1 Pass alanlar bunlara bir hafta erken erişecek ama nihayetinde herkese ücretsiz olacaklar. Yine Year 1 Pass sahipleri Specialization'lara hemen kavuşacakken diğer oyuncular bunları oynayarak kazanmak durumunda kalacak ama bunun çok da sorun olacağını sanmıyorum.

Bir yılın sonrasıysa meçhul henüz tabii ancak başarılı çıkış yapmayan The Division'ın bile bugüne kadar beslendiğini düşünürsek Ubisoft, The Division 2'nin peşini bırakmayacaktır.

KOCA ÜLKENİN SALGINLA BU KADAR DAĞILACAĞINA İNANMAK GÜÇ AMA OYNANIŞ SARINCA TAKILMIYORSUNUZ.

PUBG gibi oyunlar da yine mesafe bazlı gerçekçi silah seslerini barındırıyorlar.

Keza *CS:GO* bile bu konuda büyük yol kat etti. Ancak bu oyunda silah sesleri hâlâ 2010'dan kalma gibi. Vuruş hissiyatının en önemli parçası belki de silah sesiyken bu konuya el atılmamış olması üzücü.

Buna ek olarak bol sayıda silah çeşidimiz var ancak bu silahlar da üç aşağı beş yukarı hep aynı hissettiriyorlar. Yine neredeyse her teçhizatı her silaha takabiliyor olmamız da can sıkıcı. Silah modifikasyon seçenekleri de bir nebze sınırlı ve neredeyse her daim çeşitli cezalarla geliyorlar. Dikkatli modifiye edip puan kırdığınız yerleri nötrlemeye çalışıyorsunuz kimi zaman. Silahı güçlendireyim derken daha kötü hale getirme ihtimaliniz bile var.

Bir diğer rahatsız edici detay da dürbünlü tüfeklerle refleks vuruşlar yapmanın zor olması. Artık her çatışma oyununda düzgünce çalışan bu mekanik *The Division 2*'de tam olmamış. "Flick yapmak" bu oyunda merminin düşmanın üzerine gidip hasar bile vermemesiyle sonuçlanıyor. Hmmmmm.

Her şeye rağmen bazı silahlar özgün ve farklı hissettirmeyi başarıyorlar. Amma ve lakin düşmanlarımız mermileri sünger gibi çektiği için genelde rakibi en hızlı eriten silahı tercih ediyorsunuz.

Silahları da isteseler çok güzel yaparlar da sanırım biraz da genel kitleyi elde tutmak istiyorlar. En azından bolca modifiye seçeneği, ilginç özel bonuslar ve çeşitlilik var. 30. seviyeye ulaştığımızda açılan özel silahlarsa oldukça doyurucular. Üçünü de deneyin derim, zaten istediğiniz zaman Beyaz Saray'a gidip sınıf değiştirebiliyorsunuz.

PVP'NİN POTANSİYELİ BÜYÜK DE...

Oyunun ünlü PvPvE sisteminin işlediği Dark Zone ilk oyunu oynadıysanız genel olarak bildiğiniz gibi. Burada yine çeşitli aktiviteler yaparak veya sebepsizce NPC öldürerek güzel loot'lar kazanmaya çalışıyoruz ancak diğer bölgelerden farklı olarak burada oyuncular da birbirlerine dalabiliyor. Bir de bazı bulduğumuz teçhizatları direkt alıp kullanamıyoruz, belli noktalarda helikopter çağırarak bu eşyaları dışarı çıkartmamız gerekiyor (eskiden Dark Zone'da bütün bulduklarımızı bu şekilde çıkartmak gerekiyordu, artık bu hepsi için geçerli değil). E tabii o helikopter iniş noktasında hem NPC'lerle hem de çıkartmak istediğimiz eşyalara göz diken diğer oyuncularla mücadele etmek zorunda kalabiliyoruz.

İlk oyunun aksine burada birden fazla Dark Zone







Her dürbünün getirisi ve götürüsü var. 12x'le düşman vurmak kolaylaşsa da mermi değiştirme süresi insanı yaşlandırıyor.

mevcut, ancak özünde aynı konsept var yani. Bana kalırsa hâlâ yeterince cezalandırıcı veya ödüllendirici bir sistem de yok açıkçası. PvP'nin özü burada yatıyorken ve ilk oyunda PvP kısmı geçer not alamamışken buraya biraz daha abanırlar diyordum, neticede o kadar "grind" yapıyoruz. Gerçi bunu da oraya giren her oyuncu yapıyor.

Bu konuda benim için en büyük kıstas sanırım hep *DayZ* olacak; yani öldüğünüzde her şeyinizi düşmana kaptırma riski. Ne bileyim üzerinizde taşıdığınız paranın yarısını kaybetseniz (sadece yoldan çıkmış ajan olduğunuzda kaybediyorsunuz), Dark Zone'a girdiğiniz teçhizatı kaybetme riskiniz olsa harika olurdu bence. Böylece elde ettiğimiz sayısız silah da kıymete binerdi. Veya ortamların en efsane silahı elinize düşse bununla ortamlarda hava atardınız vb.

Oyunun PvP'si gerçekten büyük bir potansiyele sahip ama bu potansiyel daha ilk oyun duyurulduğunda da vardı ve hâlâ üzerine gereken yatırım yapılmamış gibi sanki. Gerçi o kadar çok eşya bonusu, kıyafet seti, zart zurt var ki belki de bunları takip etmek çok zordur. Belki de çözüm basitleşmektedir. Biraz sesli düşündüm, ama oyun ekonomisi uzmanı da değilim neticede. Hoş, sadece üçüncü tekil kamera sunan bir çatışma oyununda PvP ne kadar harika olabilir ki?

Ubisoft ve Massive'in *The Division 2* için hem yeni bir tier seviyesi çıkaracağını hem de oyuna yeni görevler ekleyeceğini biliyoruz efendim. Bu oyun da tıpkı ilk *The Division* gibi yıllarca daha iyiye gidecek gibi gözüküyor, üstelik ilk oyunun aksine bu sefer elimizde tam bir oyun var.



Kontrol noktalarını ele geçirirken dostlarınıza sinyal verip destek alabiliyorsunuz. Pek iyi çatışamasalar da en azından gelen mermilerin bir kısmı onlara gidiyor.



- Oyunun her anında ileri gidiyor gibi hissediyorsunuz, gelişim an be an devam ediyor
- Oyun bozan bug'lar yok denecek kadar az, bu dönemde bu çapta bir oyun için bence bu büyük bir artı
- Hikâye bittikten sonra bile içeriğe doyuyorsunuz
- Açık dünya kusurlu olsa da en azından sizi sürekli aktif tutuyor, sürekli bir aksiyon mevcut
- Oyunu ister eş dostla ister tek başınıza oynayın, dengeli ve keyifli bir macera sunuyor

−

- Hikâye zayıf, karakterlerin ağırlığı sıfıra yakın
- PvP konusunda oyunun gitmesi gereken daha çok yol var

8+



Son Karar

Looter-shooter seviyorsanız kaçmaz. Doyurucu bir ilerleyiş sistemi, tatmin edici oyun mekanikleri, bol içeriğiyle oldukça keyifli bir oyun sizi bekliyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertainment | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 370 TL (PC), 480 TL (PS4, X-ONE)
DİJİTAL İNDİRME: 309 TL (Uplay, Epic), 470 TL (PSN), 500 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** thedivision.fandom.com

AVCI MASKELERİ

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi The Division 2'de de Hunter'lar, yani Avcılar karşımıza çıkıyor. İlk oyunda "Exotic" sınıfında eşyalar düşüren bu elit düşmanlar, aynı zamanda The Division ajanlarının da herhalde en korkulu rüyasıydı diyebiliriz.

İkinci oyunda da yine amansız bir şekilde bize dünyayı dar ediyorlar ancak bu sefer onların maskelerini Beyaz Saray'daki koleksiyonumuza katabiliyor ve yüzümüze takabiliyoruz. The Division 2'de Avcılarla olan münasebetlerimiz biraz daha farklı. Artık bir yan görev olarak karşımıza çıkıyorlar ve onları ortaya çıkarmak için bir dizi şey yapmak ve olayları tetiklemek gerekiyor. Oyunda şu an için 12 Avcı var ve ben de size bu arkadaşları nasıl ortaya çıkarabileceğinizi anlatacağım. Öldürmek size kalıyor tabii.

Not: Bu rehber Reddit'teki Toilet_Drake-hs isimli kullanıcı tarafından hazırlanmıştır.

CRIMSON



- District Union Arena kalesinin güneyindeki binaya gidin.
- Bina bloğunun ortasına gidip yüzünüzü güneye dönün.
- Binaya giriş yapın ve bilgisayarı kullanın.
- Dönüp kuzeye ilerleyin. Açıklıktan devam edin ve diğer binaya giriş yapın.
- Diğer bilgisayarı da kullanın.

DEMON



- Demolition Site kontrol noktasına gidin.
- Kontrol noktasının direkt olarak doğusunda kalan binanın kuzeydoğu köşesine gidin.
- Yürüyen merdivenlerden aşağı inin.
- Alışveriş merkezinden devam edin ve diğer yürüyen merdivenlerden yukarı çıkın.
- Bina içindeki açık bölgeye gidene kadar devam edin.
- Sarı muşambaya tırmanarak bahçeye adım atın.
- Batıya bakın, burada dört hedef göreceksiniz.
- İstediğiniz sırayla bu hedefleri vurun.

GHOST VE SPECTER





- Bu iki maske sadece ve sadece oyunun akşam/gece saatlerinde elde edilebiliyor. Eğer başarısız olursanız bir sonraki akşamı beklemek zorundasınız.
- Washington Monument'ı ele geçirin. Halihazırda elinizdeyse buraya seyahat edin.
- Supply room'a (malzeme odası) inin.
- Televizyonun altındaki mavi tuşa basın.
- Televizyonun gösterdiği üç bölgeye gidin ve işaretli mezarları bulun.
- Mezarların başında asker selamı verin (emote'lardan birisi). Bunu doğru şekilde yaptığınızda ekranınız hafifçe bozulup kendine gelecek.
- Malzeme odasına geri gidip tekrar tuşa basın.
- Dev ekranda The Division logosunu göreceksiniz. Washinghton Monument'ın etrafında iki tane Avcı ortaya çıkacak.
- Bu iki avcı diğer 10 avcının aksine sizinle savaşmak yerine toz olmayı tercih ediyor. Sizi tespit ederlerse ya da onlara tek atamazsanız anında kaçıyorlar.
- Ghost, anıtın kuzeybatısında erişilemez bir noktada olduğu için ona tek atmanız gerekiyor. Aksi takdirde bir anda ortadan kayboluyor.
- Specter'sa anıtın etrafındaki çatılardan birinde takılıyor. Onu öldürmek için daha çok şansınız var zira sizi tespit ettiğinde çatıdan aşağı atlıyor. Birkaç vuruş şansınız bulunuyor yani.
- Eğer bu avcıları öldüremezseniz, görevi tekrar başlatmak için bir sonraki akşam vakti buraya gelip mavi tuşa basmanız ve avcıları tekrar ortaya çıkarmanız gerekiyor.

MIDAS VE REVENANT





- Potomac Event Center'a hızlı seyahat edin.
- Fuar alanı boyunca batıya gidin.
- Yeşil minik merdivenlerden yukarı çıkın ve açıklığa varın.
- Havuzun ortasında durun.
- Emote seçeneklerinden 'Jumping Jack'i yapmaya başlayın (elleri kolları aynı anda açıp zıplamalı olan).

CROSS, DEATH, DIAMOND VE PHANTOM









- Bu sefer oyunun en zorlu boss'larından dört tanesi aynı anda karşınıza çıkacak. Buraya hazırlıklı gelin.
- ViewPoint Müzesine gidin.
- Parkın güneybatısına gidin.
- Burada bir Noel Ağacı olacak.
- Ağacın batısına doğru gidin ve burada, bir binanın içinde kol göreceksiniz. Bu kolu çekin.
- Noel Ağacı'na geri dönüp etrafında daireler çizerek koşun.

WRAITH



- Capitol Hill'in güneyine gidin.
- Küçük, kare bir havuz var, onu bulun.
- Işığı vurun.
- Havuzdan çıkın.
- Anıta bakın ve ona selam verin (PC'de H'ye basılı tutunca çıkan emote'lardan biri).

GHOUL



- Lincoln Memorial'a hızlı seyahat edin.
- Kuzeye doğru gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Solunuzda kalan laptop'ı kullanın.
- Lincoln Memorial'a geri gidin.
- Bu sefer doğu tarafına gidin.
- Titreyerek yanan sarı ışığı vurun.




Nihayet karşılaştık! Ve öldünüz :(


Dev tank küçük korumalarıyla geziyor.

GENERATION ZERO

Öl, sıfır!

EGE SAĞIN

Merhaba millet! Son zamanlarda oynadığım en sıkıcı oyunun incelemesine hoş geldiniz! Avalanche ismini görünce şaşıranlarınız olabilir. Ben de şaşırdım. Dünyası boş, hikâyesi göstermelik falan ama oynanışı aşırı eğlenceli oyunlar yapmakla meşhur bir firma hem dünyası boş hem oynanışı sıkıcı bir oyun yapmayı nasıl başarmış?

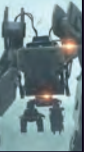
Aslında çok umut vadeden ve daha önce pek görmediğimiz bir teması var oyunun. Alternatif bir 1989 yılında İsveç taşrasında geçiyor. Fakat öyle bildiğiniz barışçıl İsveç değil bu. 2. Dünya Savaşı sonrası komşu ülkelerden işgal kuvvetleri geleceğine emin olan, paranoyak bir devlet geleneğini sürdüren bir İsveç. Tüm halk silahlandırılıp genç yaşta eğitiliyor, o kaçınılmaz işgal günü geldiğinde hazır olmaları isteniyor. İşte Berlin Duvarı'nın yıkılmasının hemen ardından arkadaşlarıyla adalar turu yapan bir genç, tuhaf makineler teknelerini bombalayınca denize düşüyor ve karada uyanıyor. Her yer terk edilmiş ve *Horizon: Zero Dawn*'daki makineleri (ya da Boston Dynamics robotlarını) andıran ölüm makineleri etrafta kol geziyor. Amacımız da ipuçları toplayarak bir şekilde hayatta kalanlara ulaşmak.

Çömelerek yürüme simülatörü

Evet, maalesef bu oyun bir FPS'den ziyade yürüyüş simülatörü gibi olmuş. Hem de çömelerek yürüten cinsten! Yürüyüş simülatörü olmasının en önemli sebebi devasa haritası. Gerçekten çok ama ÇOK büyük bir haritası var ve bu haritada evleri yağmalayıp ipuçları keşfetme üzerine bir oynanış sunuluyor. Etraf araba doluyken bunlara binemememizi gürültü edip dikkat çekmeme çabası olarak anlayabilirim ama ya bisiklet? Bu nasıl Avrupa kardeşim? Neden bisiklete binemiyoruz da iki yerleşke arasında gerçek hayatta beş dakika harcayarak ilerlememiz gerekiyor? Çömelmenin nedeniyse makinelerin duyuları. 100 metre ötede, görüş açısında olmadığınız halde sizi fark ettiklerine dair işaret beliriyor hemen. Hani koşarken anlarım ama yürürken de duymaları abartı olmamış mı? Üstelik makineler aşırı saldırgan. Çatışma mekaniklerinin vs. tamamen oyuncuya düşman bir dengesizlik sergilemesini de düşününce o uzun mesafeleri çömele çömele yürümemiz gerekiyor ki daha sıkıcı bir açık dünya aksiyon oyunu oynanışı düşünemiyorum.

Bunu daha katlanılmaz kılan şeyse dünyanın boşluğu. Dünya bomboş. Yani tamam insanlar kaçmış ama bir noktada kaçanları bulmayı bekliyorsunuz oyunun başlarında. Yoook. Tam "hah şu sığınağa kaçmışlar" diye gidiyorsunuz, o sığınakta da "ah Mickael, şuraya kaçtık orada buluşalım" diye notlar buluyorsunuz. Tüm "görev" sistemi de bu. Küçük yerleşkeler arasında gitmek bile beş dakika sürerken ve büyük kasabaların birbirlerine uzaklıkları on beş dakika civarıyken bu can sıkıcı olmaya başlıyor. Sonuçta ıssızlık hissi de bir yere kadar. Herkesin yok olmasını konu alan *Everybody's Gone to the Rapture* adlı harika bir gerçek yürüyüş simülatörü varken ve gerçekten dolu dolu bir çevresel anlatım sunarken *Gen0* o kadar zayıf kalıyor ki Ömer'e "aaa

Bir yere çömelerek tıfıl tıfıl bir saatte gittiğinizi, gittiğiniz yerde de ilginç bir şeyle karşılaşmadığınızı düşünün, karşınızda Generation Zero.



Ufak Tefek Esinlenmeler

Doğru düzgün pazarlaması yapılmayan bu oyunun varlığından anca kod geldiği gün haberim oldu ve internette araştırdığımda karşıma ilginç haberler çıktı. Görünen o ki 80'ler İsveç görselliğini, alternatif tarihi ve retro–fütüristik katil robotları bir araya getiren Simon Stålenhag isimli bir sanatçı varış. Resimlerini incelerseniz Generation Zero'yla benzerliğini göreceksiniz. Hani sadece görsellik değil, öykünün İsveç taşrasında ve 1980'lerin sonunda alternatif bir anlatıda geçmesi durumu bile aynı. Stålenhag bunda sorun görmüyor, hatta "illa esinlendikleri yerleri açıklamaları da gerekmez" diyor ama onu rahatsız eden şey kişisel olarak tanışmaları.

Aynı kasabada yaşadıkları Gen0 oyun direktörü kendisini Twitter'da takip ediyor, tanışmışlıkları ve beraber çalışmışlıkları bile var ama direktör, muhtemelen dünyada ilk olarak Stålenhag'ın ortaya attığı konseptte bir oyun yaptıklarından bahsetmiyor. Stålenhag "en azından benzerliklere dikkat çekildiğinde bunu kabul edebilirlerdi ya da buna hazır değillerse de İsveç'e özgü bir bilim kurgu eserini Tales from the Loop kitaplarına ve RYO'suna şaşırtıcı derecede benzetmeden yapmanın yolları da vardır" diyor.

Tales from the Loop da onun sanatından esinlenen ve bu sanatı barındıran bir masaüstü RYO ve kitap serisi. Hatta son dönemin başarılı oyunlarından Mutant: Year Zero onun kurallarını kullanıyor. Amazon'un bir dizi anlaşması yaptığını da ekleyeyim. Yeni bir Stranger Things bizleri bekliyor olabilir!

ilginç duruyor, inceleyeyim bunu" diye mail attığım güne lanet ediyorum. Tüm bunlar yetmezmiş gibi ölüp güvenli evinizde yeniden doğarsanız önceden öldürdüğünüz düşmanlar yeniden doğuyor. Yani o uzun yolculuğu kısaltma şansınız da yok, yine çatışacaksınız. Monitöre kafa atma isteği uyandıran tasarım tercihleri bunlar...

Bir elin nesi var?

Oyunun "1-4 kişi" dediğine bakmayın, bu kesinlikle en az 2 kişilik bir oyun. Katılan oyuncu sayısına göre düşmanların can ve hasar değerlerinin değişmesi gibi basit bir özelliği çok görmüşler. Bu da tek kişi oynarken özellikle dev makineleri yok etmenin çok ama çok zor olduğu anlamına geliyor. Yerlere tüpler falan bırakmanız, zayıf noktalarını patlattıktan sonra tüplere doğru yürümelerini sağlayıp tüpü patlatmanız vs. böyle taktikler gerekiyor ama bunu yaparken bir sürü de küçük makine uzaklardan yardıma koşunca bu bile imkânsıza yakın oluyor. Birden çok kişiyle oynarken bu çatışmalar gerçekten zevkli olabiliyor, o konuda haklarını vermek gerek ama tek kişiyken de cidden çekilecek dert değil.

Çatışmaların genel kalitesi de çok değişken çünkü yapay zekâ değişkenlik gösteriyor. Bir kere küçük makineler aslında evlere girebilecek boyutta oldukları halde bir türlü kapıyı denk getiremeyip, içeri zıplamaya çalışırken çerçeveye falan çarpıyorlar. Açık alanda da bir konteynerin arkasına saklandığınızda alarm seviyeleri azalmasa da sizi bulamıyorlar. Daha büyük robotlar eski yerinizi taramaya devam ediyor ve bu sırada rahatça hasar verebiliyorsunuz. Ancak bir yandan da 100m öteden sesinizi duyup koşup 2sn tarayarak tüm canınızı eritebiliyorlar da. Yani o büyük robotların takılması istenen bir şey değil, basitçe glitch. Ha bu glitch'ler ve yapay zekâ tuhaflıkları olmadığında zevkli olabiliyor. Tabii tek kişiyken yine dert ama en azından makineleri nihayet patlattığınızda ortaya çıkan görüntü şahane. Patlamanın kendi efekti, etrafa dağılan metal parçaları vs. Seslerle birleşince çok tatmin edici bir an yaşatıyor.

PUBG? Sen misin?

Oyun birçok açıdan *PUBG*'ye çok benziyor. Düşmanlara gözükmemeye çalışarak bir sürü bina yağmalıyor, silah ve cephane buluyoruz ancak silah çeşitliliğinden bahsetmek mümkün değil. Kasabaya geliyorsunuz 80 tane loot öğesi var diyor, birbirinin aynı çanta ve alet kutularında en ufak heyecan uyandırmayan şeyleri toplayarak geçiyor zaman. Yalnızca loot toplama mekaniği ve büyük harita hatırlatmıyor *PUBG*'yi, aynı zamanda binalar hep kopyala yapıştır yapılmış. Hani banliyöde ve taşrada birbirinin aynı binalar olabilir ama en azından dekorasyonu değişir değil mi? Fakat hayır. 3-4 çeşit ev içi tasarımı yüzlerce kez tekrar ediyor.

Bolca bug da eksik olmuyor. Yamayla halledileceğini iddia ettikleri masaüstüne atma sorununu bir kenara bırakırsak özellikle görsel anlamda çok bug var. Apex motoru sayesinde gerçekten çok güzel görünen bir doğal arazi mevcut. Tabii kopyala yapıştır binaların özensizliği bu görselliği bozuyor ama buna bir de birbirinin içinden geçen kapılar, mobilyalar ya da yarısı duvarın içinden geçen makineler eklenince iyice erken erişim hissi oluşuyor. Karakterin yürümesinde de tuhaf sıkıntılar var. Arazide yürürken her şey güzel ama küçük kulübelerin üç santim yüksek zeminlerine geçerken kapıda takılıyor ve zıplayarak girmesi gerekiyor. Bina içlerindeki merdivenleri rahatça çıkarken açık alandaki merdivenleri çıkmakta zorlanması da cabası.

Boşa geçen saatler...

Yanarım yanarım boşa geçen saatlerime yanarım. *Generation Zero* gerçekten uzun zamandır oynadığım en sıkıcı oyundu. Harika bir konsepti, kopyala yapıştır binalar ve görüntü bug'larıyla mahvettikleri yetmezmiş gibi oynanış mekanikleriyle de destekleyememişler. Açıkça özendikleri ancak inkâr ettikleri (kutuya bakın) sanatçıyla başka bir stüdyo anlaşsa da güzelini yapsalar keşke.



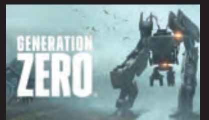
+

- Doğa görselliği ve 80'ler teması çok güzel
- Büyük makinelerle kapışmak co-op oynarken keyifli

–

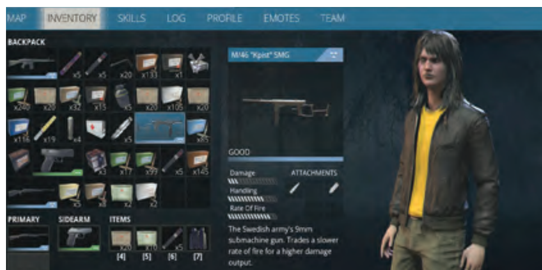
- Harita haddinden çok büyük ve bomboş
- Sıkıcı görev yapısı
- Yapay zekâ istikrarsız
- Kopyala yapıştır mekânlar
- Çeşit çeşit bug
- Kişi sayısına göre değişmeyen zorluk

5



Son Karar

"Açık dünya oyunu nasıl yapılmamalı" dersi.





TÜR: FPS | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Avalanche Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 118 TL (Steam), 145 TL (XBL), 180 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-138-gz

İşbu meydandan en az yüz kere geçiyorsunuz.



TRÜBERBROOK

Eksik bir şey mi var hayatımda?

M. İHSAN TATARİ

Alaman topraklarından çıkan oyunlar nedense ilgimi çekmeyi hep başarmıştır. *The Book Of Unwritten Tales, Drakensang, Gothic, Risen*... Hepsinin kendine has bir atmosferi ve tarzı vardır. Kim bilir, belki de artık baydığımız Amerikan klişelerine sarılmadıkları için öyle geliyorlardır. Ama aynı zamanda da bir şeyleri hep eksik yaparlar. O potansiyeli görürsünüz, "şu da olsaymış tam bir klasik olacakmış" dersiniz ama işte o "şu" hep ıskalanır maalesef. Point 'n click türündeki *Trüberbrook* da bu konuda bir istisna değil.

Beverly, kayda başlıyorum

1967 yılında, Almanya'nın gözlerden ırak bir köyü olan Trüberbrook'ta geçen oyunumuz, Hans Tannhauser adındaki Alman asıllı Amerikalı bir bilim adamının, katıldığını bile hatırlamadığı bir çekiliş sonucunda buraya tatile gelmesiyle başlıyor. Kuantum fizik üstüne bir makale hazırlayan Hans bu tatilin hem yazar tıkanıklığına iyi geleceğini hem de ailesinin kökenlerine dair bir şeyler bulabileceğini umuyor. Ama notları daha köydeki ilk gecesinde parlayan, gizemli bir yabancı tarafından çalınınca bahtsız bilim adamımız kendisini zoraki bir maceraya atılırken buluveriyor.

Trüberbrook'un en dikkat çekici yanı her mekânın gerçek hayatta minyatür olarak modellenip daha sonra oyuna aktarılması hiç şüphesiz. Yani oyunda gördüğünüz her ağaç, her ev ve her bi' şey aslında sahici bir maket. Bu da oyuna *Armikrog*'un oyun hamuru görsellerini ucundan accık andıran, hoş bir hava katıyor. Aynı şekilde slow caz tadındaki müzikleri ve seslendirmeleri de dört dörtlük. Ama aynı şeyi bulmacaları için söyleyemeyeceğim ne yazık ki. Çünkü oyunda envanter ekranı diye bir şey neredeyse hiç yok. Dolayısıyla macera boyunca pek çok eşya toplasak da bunların hiçbirini inceleme imkânımız olmuyor; hepsi I'ya bastığımızda ekranın üst köşesinde birkaç saniyeliğine beliren resimlerden ibaret. Dahası, onları birbirleriyle birleştirip doğru kombinasyonu bulmamıza da gerek yok. Çünkü oyun bunu bizim için kendi kendine yapıyor. Tüm gerekli nesneleri toplayıp doğru bulmacanın üstüne tıklayınca karakterimiz sorunu otomatik olarak çözüveriyor.





Elbette macera oyunlarının "şunu şununla birleştir" tarzı bulmacalarını sevmeyen kişiler için bu bir artı olabilir. Ancak bu türün benim gibi tecrübeli takipçileri için kazın ayağı hiç de öyle olmuyor ve oyun inanılmaz kolaylaşıyor. Toplamda 5-6 saatlik bir oynanış sunuyor *Trüberbrook* ve tüm süre zarfında bir kere bile takıldığımı hatırlamıyorum. Ek olarak genellikle ciddi ve mantıklı şeyler üstüne kurulu olan bulmacalar bazen hiç beklenmedik şekilde absürdleşebiliyor. Oyun ciddi mi komik mi olması gerektiğine karar veremiyor sanki. Üstüne bir de mekân sayısının çok ama çok az olması (modelleme yöntemiyle yapılmalarının bedeli sanırım) ve aynı yerleri en az 20 kez tekrar dolaşmak zorunda bırakılmak da işin tuzu biberi oluyor.

Eee, ne oldu şimdi?

Neyse ki oyunun meraklı bir hikâyesi var da bu eksikleri görmezden gelip Hans'a sıkılmadan yardım etmeye devam ediyorsunuz. Bunun yanı sıra köyde karşılaştığınız karakterler de ilginç tiplemeler ve hepsinin geçmişini zevkle kurcalıyorsunuz. Göndermelerle dolu diyaloglar da başarılı bir şekilde yazıldığından her şıkkı tıklamadan geçmiyorsunuz. Hans'ın ses kayıt cihazıyla bazı durumlar hakkında sesli günlük tutması da havaya girmenize ve kendinizi az buçuk profesör gibi hissetmenize yardımcı oluyor. Hatta bir de köy meydanın düzenlenen, çok hoş bir şenlik sekansı da var.

Ama işte... Tam bu noktada yazının başında değindiğim şu "ıskalanan potansiyel" devreye giriyor. Her şey çok hızlı olup bitiyor, bir şeyler havada kalıyor. Oyunu bitirdiğinizde ucu açık bir sürü soru kalıyor elinizde. Hatta iki farklı sonu olmasına rağmen bu "farklılık" hepi topu üç-dört satırlık bir diyalogdan ibaret. Bölümler arasında habire "Ne oldu şimdi?", oyunun sonunda da "çok daha iyi olabilirmiş" demeden edemiyorsunuz. Bu hâliyle bir kere bitirilip muhtemelen bir daha hatırlanmayacak, ortalama bir oyun olmuş *Trüberbrook*.



- El yapımı çevre tasarımı
- Rahatlatıcı caz müzikler

–

- Bulmacalar çok kolay
- Envanter yok gibi bir şey
- Git-geller bayıyor
- Bir şeyler eksik kalmış

6



Son Karar

Keyifle oynanan ama akıllarda yer etmeyen bir macera.

TÜR: Macera | **YAPIM:** btf | **DAĞITIM:** Headup, WhisperGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Playstore), 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-138-tru

TOUHOU: LUNA NIGHTS

Geceler, ah geceler

ESER GÜVEN

Metroidvania türünü çok sevdiğim için bazen kimsenin oynamak veya incelemek istemediği oyunlar bana kilitleniyor nedense. Ha bu durumdan pek de şikayetçi değilim, sonuçta oyun güzel olduktan sonra metroidvania candır. Ama *Touhou: Luna Nights* ismini daha önce hiç duymamıştım, o kadar radarım dışında kalan bir oyundu ki dolup taşan istek listeme bile girememişti.

Halbuki bu *Touhou* olayları bayağı bir popülermiş. Bana oyunu kilitleyen malum şahıs (n'aber Ömer) bir de üstüne şöyle demişti: "bu arada *Touhou* aslında weeb'lerin canı ciğeri bir oyun serisi, öyle *Touhou* da şudur budur diye bir iki kelam da edersin yazıda" (kötü anlamda kullanmadım weeb'i tabii :) - Ö). Yav adam weeb diyor, *Touhou* diyor, alakam olmayan terimler sayıyor normal bir şeymiş gibi. Ama araştırdım ve gördüm ki *Touhou* onlarca oyundan oluşan bir shoot 'em up serisiymiş, hatta bu türe bullet hell de deniyor. Serinin ciddi fanboyları var, insanlar takım tutar gibi *Touhou* karakteri tutuyor, hikâyeye acayip hâkimler falan. Gözüm korktu, weeb'den falan anlamam çünkü ben. Ben işin metroidvania kısmında kalayım.

Oyundan keyif almak için seriye hâkim olmaya gerek yok. Remilia, baş kahramanımız Sakuya'yı eğlencesine paralel bir evrene gönderiyor ve güçlerini de elinden alıyor. Sakuya rolünde biz de bize yabancı olan bu yerlerde dolanıp önümüze çıkan canavarları alt edecek, güçlerimizi geri kazanıp Remilia'nın gönlünü yapacağız. Zaten oyunun serinin bilindik karakterlerin hikâyesini ilerletmek gibi bir derdi de yok, o yüzden karşılaştığınız karakterlerle olan diyalogları 'he he canım' deyip geçerek metroidvania kısmına odaklanabilirsiniz.

Karakterlerden sevimlilik akıyor demiş miydim?

İşin içinde kökeni shoot 'em up olan bir seri olduğu için havada uçuşan sayılar, destroy kelimeleri falan oyuna çok farklı bir hava kazandırmış. Sakuya zamanı yavaşlatma ve durdurma yeteneklerine sahip bir kız ve bu da aynı *Mega Man 11*'deki gibi oyun mekaniklerine güzelce yedirilmiş durumda. Örneğin zamanı durdurunca sular da donuyor ve üstünde yürüyebiliyorsunuz. Bazı engelleri geçmek için zamanı durdurmanız, bazı yaratıklara zarar verebilmek için zamanı yavaşlatmanız gerek. Oyunda ilerledikçe bu tür zayıflıkları keşfedip metroidvania bulmacalarını çözmek gayet keyifli.

Touhou: Luna Nights genel olarak zor bir oyun değil, hatta sanki sahip olduğumuz bıçaklar biraz fazla güçlü gibi. Bir de zamanı durdurduk mu iyice kan kusturuyoruz, zamanı durdurup düşmanın üzerine 10-12 tane bıçak bıraktık mı zaten ölüp gidiyor. Yani normal düşmanlar sizi zorlayacak seviyede değil ama boss dövüşleri gayet yaratıcı ve keyifli. Boss'larla dövüşürken ekranda kaçmaya çalıştığınız onlarca mermi, lazer, patlama ve benzeri şeyler oyunun bullet hell türüne selam çakışı gibi sanki. Buralarda oyun sizden zamanı durdurup bu kaos içinde kendinize yol bulmanızı istiyor daha çok, ama bu yeteneğin boss'ları kolaylaştırdığını da sanmayın. Birbirinden farklı mekaniklere sahip boss dövüşleri (ki oyunun gerçekten parladığı yan burası) sizi farklı fazlarla şaşırtmayı başarıyor. Mesela ikinci boss olan Marisa'da bile bu zorluğu yaşayacağınızı garanti ederim.

Touhou: Luna Nights gerçekten de "*Touhou* ile *Castlevania* evlense çocukları nasıl bir şey olurdu?" sorusunun cevabı gibi, beklenmedik derecede eğlenceli, sıkmayan, türün klasik özelliklerine kendinden de bir şeyler katan bir yapıya sahip. Vallahi weeb olasım geldi, çok sevdim bu Sakuya karakterini falan. Hatta oturup *Touhou*'da neler olmuş diye okumaya bile başladım, o oyunlara da bir göz atacağım herhalde bir ara.



- Oyunun sprite ve animasyonları cidden harika, Sakuya'nın hareketleri çok akıcı
- Zaman manipülasyonu mekaniği oyuna farklı bir hava kazandırmış
- Yaklaşık 6-8 saatlik oyun süresi gayet yeterli
- Boss tasarımları ve çeşitliliği oyunun en parlayan kısmı

—

- Boss'lar haricindeki kısımlarda zorlayıcı pek bir faktör yok
- Silahların bazıları çok güçlü, o yüzden pek tercih serbestliği kalmıyor
- Henüz başarımlar yok

8

Son Karar

Touhou bilin bilmeyin fark etmez. Castlevania'ya nispeten daha yakın metroidvania oyunlarını seviyorsanız Luna Nights'ı büyük keyifle oynayacaksınız.

Köklü bir seriden geliyor olması sizi korkutmasın, hikâyeye ölü gözlerle bakabilirsiniz çekinmeden.



İnsanın boss dövüşlerini tekrar tekrar oynayası geliyor.



TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** Team Ladybug | **DAĞITIM:** Agm Playism | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-138-touhou

DOSYA
İNCELEME



DEVIL MAY CRY V

ONLARDA "BOY" VARSA BİZDE DE "TOMBOY" VAR...

YAZAN
ONUR KAYA

DÜŞMAN YAPAY ZEKÂ SİZİN ŞAHSİ "SÜKSE" KÖLENİZ OLMAYI GÖREV BELLEMİŞ DURUMDA.

Oyunculuk hayatınızın en azından bir 10-15 senesi varsa, azıcık da oyun gündemini takip ediyorsanız sektörün nereden nereye geldiği konularında şikâyet ve övgüleriniz muhtemelen birbirine yakın sayıdadır. Özellikle teknolojik imkân ve tasarım otantikliği konularında çok fazla şey kazandık, öykü anlatmakta çok ilerledik ancak oyunları daha ciddiye alabilmek uğruna AAA arazisinde eğlence beklentimizden çok ödün verdik gibi geliyor bana. Yapımcılar havalı grafikler ve gerçekçi fiziklerle, bunların ardına katı bir şey koymadan gözümüzü çok boyar oldu. Bu yüzden çok öncelerden bir seri dirilip, özünden bir şey kaybetmeden, eski kafalılığını da avantaja çevirerek modern oyun sektöründe derin derin nefeslenebildiğinde çok mutlu oluyorum. Bu konuda son yıllardan aklıma gelen en güzel örnek Doom. Bu incelemeyi de şahsi olarak yürekten bağlı olduğum bir serinin Doom'la aynı derecede güçlü bir şekilde dönüşüne ilk elden şahit olmanın verdiği keyifle yazıyorum. Devil May Cry bir döndü, pir döndü!

Şeytan atıp tutmak

İnsan 11 sene beklediği oyunu tartışmaya neresinden başlar ki? Konu Devil May Cry olunca oynanıştan başlamak, epey de uzun süre oradan devam etmek gerekiyor. Malumunuz, artık oynanışıyla kesin bir şekilde tek bir türe sokabileceğimiz safkan oyunlardan pek fazla kalmadı. God of War RYO öğeleriyle süslendi, Darksiders serisi 2. oyunuyla Diablo'ya öykündü, 3. oyunuyla Dark Souls'a özendi. Melezleme bu kadar moda olunca, oyunun aksiyonuna vurgu yapmak da daha az gerekli bir durum haline geldi, türünün tepe noktasındaki oyunlar birincil önceliklerini gözden kaybetti. Her şeyden biraz biraz yapmak yeterli görülür oldu. İşte Devil May Cry, dönüş sürecinde bu trende uymaya zerre kasmamış. Oynanışıyla safkan bir aksiyon oyunu eldeki, işin ırkçılığını yapmak istese yapar, o derece hem de.

Hiç bilmeyen birine Devil May Cry 5'in, temelde 3 ve 4'le aynı olan dövüş sistemini anlatmam gerekirse, benzetme için kullanacağım kelime jonglörlük olur. Devil May Cry'da keyif faktörü, GoW ve Darksiders'ın aksine yerde alan etkili saldırılarla beşer onar adam dövmekten değil, düşmanları birer ikişer havaya kaldırıp yere düşürmeden olabildiğince yaratıcı şekilde kesmekten, akabinde bir düşmandan diğerine geçerken karakterlerin hareket kabiliyetlerini yerinde kullanabilmekten geliyor. Devil May Cry oynanışını bu kadar iyi ve efsanevi yapan şeyse serinin bu konuda oyuncuya sunduğu imkanların, savaş esnasında yapabileceklerinizi sadece hayal gücünüzle sınırlı hale getirmesi. Bu açıdan Devil May Cry, dövüş oyunlarına yakın bir aksiyon oyunu ve tek benzeri de Bayonetta. Yine bu sebepten Devil May Cry, herhangi bir rekabetçi elemente sahip olmamasına rağmen tıpkı dövüş oyunlarında olduğu gibi "profesyonel" olarak niteleyebileceğimiz bir oyuncu kitlesine sahip. ChaserTech veya Donguri gibi oyuncuların yapabildiklerine, hele de oyun mekaniklerine biraz aşina olduktan sonra bakarsanız ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacak, muhtemelen de hangi özelliklerin neler yapmakta kullanılabildiğini gördüğünüzde epey şaşıracaksınız.

Uçamıyor muyuz şimdi biz?

Devil May Cry 5'in bir devam oyunu olarak kalitesini tartışırken sormak gereken en önemli soru da serinin derin mekaniklere sahip olmaktaki ününü ne derece devam ettirebildiği.



Kol Kola Karşı: NERO

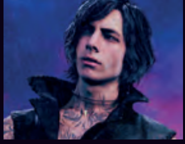
Seriye yabancı olanlara kucak açma görevini bu oyunda da üstlenen Nero, artık elinin altında çok daha fazla alet edevat barındırıyor. Mucit kankamız Nico'nun bölüm sonu canavarlarından ilham alarak yaptığı ve önceki oyundaki Devil Bringer'ın yerini alan Devil Breaker kolları Nero'nun hareket repertuvarını epey genişletiyor. Bu kolların zamanı yavaşlatmaktan elektrik saçmaya, matkaba dönüşüp düşmanı oymaktan havada ekstra mobilite sağlamaya kadar epey çeşitli işlevleri var. Favorilerim Nero'nun kılıcı Red Queen'in motorunu süresiz olarak gazlayıp Nero'yu kelimenin tam anlamıyla zıvanadan çıkartabilen Tomboy ve rokete dönüşüp düşmanı kendi başına yumruklayan, üzerine de binip sörf yapabildiğimiz Punchline oldu. Önceki oyundaki düşmanı yakalayıp sağlı sollu pataklama hareketini yapmamızı sağlayan bir kol da bulunuyor. Nero'nun eksiği yok fazlası var yani. Bu arada kılıcı kombo esnasında ateşlemeyi sağlayan Ex-Act'ın zamanlaması da daha kolay bir hale getirilmiş.



Seslendirmesi sağ olsun V'nin azımsanamayacak bir karizması var. Evet, terliklere rağmen.







Terliklerin Efendisi: V

Seride ilk defa gördüğümüz V'nin oynanışı, tıpkı DMC 4 Special Edition'da gelen Lady gibi oyunun yönetmeni Hideaki Itsuno'nun farklı şeyler deneme merakı etrafında şekilleniyor. İlk DMC oyununda bölüm sonu canavarları olan Nightmare, Griffon ve Shadow isimli iblisler yardımıyla savaşıyor. Nightmare Devil Trigger, Griffon menzilli silah, Shadow'sa yakın dövüş silahı görevi görüyor V'yle oynarken. Dövüşü uzaktan kontrol ediyoruz ancak hayvanlarımız düşmanları yalnız sersemletebiliyor, son vuruşu yapan daima biz oluyoruz. Bunun dışında direkt olarak saldırma becerisi yok V'nin. Ancak dövüş sırasında kitabını çıkarıp William Blake'ten mısralar okuyarak Devil Trigger'ını daha hızlı doldurabiliyor veya DT barından birer segment kullanıp Shadow ve Griffon'u otomatik moda alabiliyor. Maalesef V'nin Nero veya Dante kadar geniş bir repertuvarı yok ve aksiyonu uzaktan seyretmek durumunda olduğu için yavaş tepki verebiliyorsunuz, yer yer olay tuşlara elden geldiğince abanmaya da varabiliyor. Hareketleri daha sınırlı olduğu için de kombo-metre V'ye iltimas geçiyor, SSS seviyesine çıkmak da, orada kalmak da daha kolay.



Bu soruya cevap verebilmek için de (oynanışta) serinin tepe noktası olarak görülen DMC 4'le arasındaki farklara bakmak gerekiyor. DMC markasının vizyonunda, gerçekçiliği özellikle görsellikte çok daha ön plana çıkartacak yönde bir değişme var. Bu durum 4'le arasında iki temel oynanış değişikliği olmasına yol açıyor:

- Oyunun temel hızı DMC 4'le birebir aynı ancak oyun hızını %20 civarında artıran opsiyonel Turbo Mode özelliği artık yok. Turbo Mode'un getirdiği temponun keyfini bir kere alan bir daha oyunu normal olarak oynamıyordu, bu yüzden bunu eksiden saymak gerekiyor.

- Oyuncu kitlesinin "Inertia" adını verdiği, bir hareketin oluşturduğu momentin diğer hareketlerde de devam etmesini sağlayan özelliğin de yerinde yeller esiyor. Hareketler arasında geçiş yaparken çoğunlukla momentiniz sıfırlanıyor. Bu özellik en başta Dante'yle oynarken yapılabilen (ve görsel olarak absürt duran) Guard Flying tekniğinin belkemiğiydi, yani artık GF yapmak mümkün değil. DMC 5'in oynanışını 4'e kıyasla daha sınırlı kılan ana etmen Inertia'nın yokluğu ama bu sadece "anasının karnından DMC'yle doğmuşçasına" iyi oynayan oyuncuları etkileyen bir durum, eksiden sayıp saymamak size kalmış.

Oynanışın DMC 4'e kıyasla negatif kalan tarafları bunlar. Pozitif kalan noktalarsa daha bir bol. Öncelikle hem Nero hem de Dante'de öncekine kıyasla çok daha fazla özellik var. DMC 4'te Nero tek kılıç ve tabancasının yanında yaratıklardan özellik çalan Devil Bringer adlı koluyla dövüşüyordu. Dövdüğü her bölüm sonu canavarından yeni silah alan Dante'yi Nero yanında dengeli kılmak adına silahlarının hareket sayıları biraz az tutulmuş, her birinin işlevi farklı yapılmıştı, bu yüzden farklı silahlar arasında geçiş yapmadan akıcı dövüşmek pek mümkün olmuyordu. DMC 5'te durum böyle değil. Her silahın tıpkı DMC 3'te olduğu gibi farklı işlevlere sahip bolca hareketi var, hareket setleri bütünlüklü hissettiriyor. Yani sadece Balrog'la veya King Cerberus'la oynamak isterseniz sıkılmazsınız. Ha elbette bir noktada daha fazla keyif almak için silahtan silaha geçeceksiniz ama bu zorunda kaldığınız için değil, yeni gelen hareketler ağzınızı sulandırdığı için olacak.

Bahsettiğim işlev farklılığı dördüncü oyunda karakterler arasında da kendini gösteriyordu. Bu kasıtlı bir durum da değildi, geliştirme sürecindeki süre ve bütçe sıkıntıları yüzündendi. Özetle düşmanların saldırı ve zayıflıkları Nero'nun özelliklerine göre tasarlanmış, yarı yolda eldeki para bitince Dante oyuna biraz yalapşap sokulmuştu. Üzerine doğal olarak sıfırdan bölüm de tasarlanamayıp Nero'nun bölümlerinin aynıları tersten oynatılınca oyuncular isyan etmişti. Bu oyunda böyle bir sıkıntı yok, düşmanlar ve oynanabilir karakterler arasında bir uyumsuzluk hissiyatı söz konusu değil. Sahneye çıkma sırası hangi karaktere gelirse gelsin alayına gidebiliyor ve bunu yaparken yeni mekânlarla, karaktere özel yeni bölüm sonu canavarlarıyla karşılaşıyorsunuz.

Hz. Dante'nin hazineleri

Alayına gitmek demişken, siz oyuna yürüdükçe, oyun size koşu-



DÜŞMANLARI İSTER ISLAK ODUNLA, İSTER SERİ KÖZLE DÖVMEK MÜMKÜN.

yor. Nero, Devil Breaker kollarını çifter çifter kazanıyor, Dante'yle oynadığınız her bölümün sonunda kafanıza yeni bir silah veya özellik atılıyor. Oyun bu konuda o kadar bereketli ki, hareket satın aldığınız özelleştirme ekranında daha ucundan kenarından bakmadığınız ne kadar fazla şey olduğunu görüp ufaktan sıyırıyorsunuz. Şimdiye kadar bir DMC oyununda gördüğümüz en fazla hareket ve beceri bu oyunda ama oyun öncekilere kıyasla daha uzun olmadığından, yeni silah kazanış hızından nevriniz dönüyor oynarken. Zaten dönüp önceki bölümlerde Red Orb kasmazsanız tek bitirişte tüm özellikleri açmak da bir hayal. Özellikleri açmanın ötesinde bir de nüanslarını öğrenmeniz gerekiyor hem. Çoğu hareketin işlevi göründüğü kadar basit değil ve bu da DMC 5'in bitmek bilmez bir öğrenme tecrübesi haline gelmesine yol açıyor. Tıpkı dövüş oyunlarında olduğu gibi pratik moduna girip hareketleri ne şekillerde birbiriyle birleştirebileceğinize bakarsanız, buldukça buluyorsunuz. Tabii eldeki oyun dövüş oyunu değil, direkt olarak rekabetçi bir yönü yok, karakterler arasında hassas bir denge olması da gerekmiyor, bu sayede mekanikler çok çok daha serbest takılmanıza olanak sağlıyor. Ha bu durum önceki oyunlarda da yok muydu, vardı ama ileri düzey teknikleri becerebilmek için çok daha yüksek el becerisi gerekiyordu. DMC 5'te durum farklı. En basitinden Jump Cancel yapmak artık çok çok daha kolay, karaktere özel bazı özellikler de daha kolay kullanılır hale gelmiş. Öte yandan DMC 5 onlarca saat pratik yaptıracak genel bir derinliğe de sahip olduğundan, yumuşayan öğrenme eğrisiyle oynanışta rakip tanımayan bir yapım haline geliyor. Üst zorluk seviyeleri de becerilerinizi test edebileceğiniz bir saha sunmakta çok daha başarılı. DMD zorluğu DMC 4'tekine kıyasla daha dengeli ve keyifli, bölüm sonu canavarlarıyla olan dövüşler de 2-3 DT Buster / Distorted Real Impact kombosuyla bitivermiyor öyle eskisi gibi. (Ufak bir not: Oyunun başta açık olan zorluk seviyeleri az gelirse, dönüp Urizen'i Prologue bölümünde yenmeye kasın, başarabilirseniz sıradaki zorluk açılıyor.)

Bu kaçıncı uyanış be kardeşim?

Oynanış süper, iyi güzel. Senaryo ne alemde peki? "DMC oyunundan senaryo mu beklenir?" derseniz, unutkanlığınıza verir ve DMC 3'ün cidden derli toplu yazılmış bir senaryosu olduğu hatırlatırım sizlere. DMC 4'ün kıytırık senaryosunu serinin standardı olarak görmeyiniz efem. DMC 5'in de Dante's Awakening'in altında kalmadığını söylemek isterdim



On Parmağında On Marifet: DANTE



Ana yazıda da bahsettiğim gibi Dante'nin her yakın dövüş silahı artık kendi başına oynanışı taşımaya yetecek şekilde tasarlanmış. Dante'nin repertuvarı kuşbakışı serinin en geniş repertuvarı değil gibi görünüyor ama aslında en genişi. DMC 3'te 5 silah vardı ama hem bunların sadece 2 tanesini seçmek durumundaydık hem de silah başına düşen hareket miktarı bu kadar bol değildi. 5'te örneğin oyunun başında elimizde hazır bulunan silahlardan Balrog, her DMC oyununda gördüğümüz Ifrit, Beowulf ve Gilgamesh gibi silahların son enkarnasyonu ancak Blow Mode ve Kick Mode olmak üzere iki farklı hareket seti var bu sefer ve kullanımı daha incelikli. Özellikle DMC 4'te aşırı güçlü olan Real Impact gibi özel hareketleri yapmak için belli sayıda darbe vurup silahın alevlerini yakmamız gerekiyor mesela. Ateşli silahlarımız da aynı şekilde çeşitli, özellikle Nico'nun hediye ettiği, düşmanlardan kazandığımız iblis kanlarını artıran ve bunları harcayarak inanılmaz hasarlar verebilmemizi sağlayan Dr. Faust şapkası gerçekten ilginç kombolara kapı açıyor. Usta oyuncuların gözbebeği Royalguard stilinin de kullanımı kolaylaşmış, blok zamanlamasını %100 tutturamazsanız sağlığınız yerine bitene kadar DT barlarınızı yiyor oyun.



Şu grafiklerle başlarda çok güzel gelen mekân tasarımları değişim göstermeyince biraz üzülüyorsunuz.



Jump Cancelling

Türkçesi "iptal etmek" olan "cancelling" aslında dövüş oyunlarında kullanılan bir terim. Peki iptal ettiğimiz şey ne? Animasyon. Dövüş oyunlarında her hareketin başlangıçtan bitişe kadar olan ve kare sayısıyla ifade edilen bir animasyon süresi vardır. Karakter bu animasyonun tamamında hasar vermez. Hasarı verdiği son kareden sonraki kısım toparlanma süresidir. Bu toparlanma süresi çeşitli yöntemlerle egale etmeye "cancelling" denir. Street Fighter'da standart bir yumruk attıktan sonra bunun devamını Hadouken veya Flash Kick gibi özel hareketle getirdiğinizde, yumruğun toparlanma sürecini ortadan kaldırarak "Special Move Cancelling" yapmış olursunuz. Devil May Cry'daki, düşmanın üzerine basıp zıplamaya yarayan Enemy Step özelliğini alarak yapabildiğiniz "Jump Cancelling" tekniğinin mantığı da aynı. Kurallarıysa farklı. DMC oyunlarında havada yere inmeden sadece bir kere yapabildiğiniz veya art arda yaptığınızda yavaş kalan hareketler bulunur. Örneğin Nero'nun Calibur isimli hareketini veya en basitinden Air Hike'ı yere inmeden bir kere yapabilirsiniz. Havaya kaldırdığınız düşmanın üzerinde Enemy Step kullanarak zıplamak hem o sırada yaptığınız hareketin animasyonunu keserek iki hareket arasındaki boşluğu ortadan kaldırır, hem de havada bir kere yapabildiğiniz hareketlerin kotasını yeniler. Yani bu hareketi doğru zamanlayarak istediğiniz hareketi istediğiniz şekilde birleştirebilir, üstüne düşmanınızı döverken abartı yüksekliklere çıkabilirsiniz.



ama maalesef. Yanlış anlaşılmak da istemem şimdi, oyunun yazımı kötü değil. Öncelikle karakterlerimiz gayet güzel yazılıp seslendirilmişler. Dante her zamanki Dante, absürt hareketleriyle şovu çalıp gönülleri fethetmeyi başarıyor. Yeni karakterimiz V gizemli jest, mimik ve repliklerle merak kabartıyor. Duyuru fragmanında görüp "ne kadar itici karakter yah" dediğimiz mucidimiz Nico'ya bile hızla ısınılıyor (tavandan DMC vanıyla düştüğü sahneyi izleyin de hele). DMC 5 cemaatindeki en belirgin karakter gelişimine sahip olan Nero da bu oyunda "Kyrie de Kyrie" diye ortalıkta dolaşan başıbozuk bir Romeo olmanın ötesine geçiyor. Hâlâ ağzı bozuk, hâlâ agresif ancak karakteri önceki oyunlardan detaylar kullanılarak olgunlaşma yoluna sokulmuş. Karakterler spesifiğinde tek büyük problem Lady ve Trish'in olay örgüsünde işe yarar hiçbir rol üstlenmemesi. Bir Lady sevdalısı olarak bu duruma epey üzüldüm.

Önceki oyunlardan detaylar sadece Nero'ya yaramıyor elbette. DMC 5'in yazımında, önceki oyunlardaki, kendi başlarına bir şey becerse de becermese de serinin genel gidişatında metrobüs durağı gibi görünen senaryolardan parçaları derleyip toplama ve bir bağlama oturtma çabası bariz bir şekilde göze çarpıyor. Bu serinin geleceğini daha rahat kurgulayabilmek için de yapılmış bir şey muhtemelen ama birincil amacı fan servis icra etmek. Öte yandan gazı geçip üzerine düşününce görülüyor ki oyunun senaryosunun en büyük eksisi de yine bu. DMC 5 seriyi daha önce gitmediği yerlere taşıyan veya Devil May Cry mitolojisini tatmin edici bir şekilde genişleten bir öykü değil. 11 yıl aradan sonra serinin sevenleriyle hasret gidermek için özene bezene yazılmış, fazlasıyla içten bir aşk mektubu. Bu yüzden tam potansiyeline erişen bir senaryo koymuyor önümüze.

Marvel May Cry

DMC 5 eldeki malzemeyi görselliği ve kurgusuyla oyuncuya aktarma konusundaysa çok daha başarılı. Oyunun vizyonunda realizme kayan bir değişim olduğundan bahsetmiştim. Bunun sebebi Capcom'un yıllar yılı dikişini tutturamadığı Batılılaşma çabası. 2013 yılında çıkan ve Ninja Theory'nin yaptığı DmC: Devil May Cry'ın varoluş sebebi başlı başına buydu ve Ninja Theory tarafından yapılan oyun serinin köklü hayranları tarafından hiç hoş karşılanmamıştı. DMC 5'se, şahsi fikrimce Batılılaşma işini tam da olması gerektiği şekilde beceren bir oyun olmuş. Hideaki Itsuno'yla ekibi, yazım ve kurgusuyla anime, gerçekçi görselliğiyle süper kahraman filmi, ağır çekim koreografileriyle de The Matrix havası veren harika bir karışım ortaya çıkarıp, karakterden karaktere geçişlerle işleyen bir anlatımla oyuncuya sunmuşlar.

Bu arada oyunun "çeşitleme döngüsü" de tamamen bunun üzerine inşa edilmiş. Çizgisel aksiyon macera oyunlarında norm, bildiğiniz gibi aksiyon ve bulmacalar arasında denge kurmaktır. Aksiyondan sıkılacağınız noktada bulmaca ve platform segmentleriyle karşılaşırsınız, onlardan sıkılacağınız noktada aksiyon tekrar sahneye çıkar. DMC 5 bunu hiç yapmıyor; oyunda bulmaca yok. Bölüm tasarımları fazlasıyla

CAPCOM DMC EVRENİNİ DÜZENE SOKMAK ADINA MARVEL'DAN DA İLHAM ALMIŞ.



Nero'nun yürüyen merdivenin solunda bekleyen iblislere hiç sabrı yok, düzlüğe çıkar çıkmaz dövmeye başlıyor.



Dante her oyunda olduğu gibi burada da olimpiyatlara hazırlanır gibi dövüşüyor.







çizgisel. Aksiyondan sıkılacağınız noktada önünüze bulmaca koymuyor oyun, oynadığınız karakteri değiştiriyor. Bunu ekside n sayıp saymamak tamamen kişisel tercihe bakıyor ama karakterlerin oynanışları birbirinden gerçekten çok farklı olduğundan benim keyfimi azalttığını söyleyemem. Normal zorluk seviyesinde "Neden daha fazla düşman yok, neden bunlar daha fazla dayak kaldıramadan ölüyor?" diyerek karşılaşmadan karşılaşmaya salya akıtarak koşuyordum çünkü ben. Nitekim sonum da Dante Must Die zorluğu oldu.

Performans rekortmenliği

Madem gerçekçi görsellerden bahsettik, oyunun objektif olarak ne kalitede bir görsellik sunduğundan da bahsedeyim. En başta söylemek gerekli ki, Capcom'un el bebek gül bebek geliştirdiği RE Engine tek kelimeyle bir optimizasyon harikası. 60 fps oynanışın DMC için önemini ne kadar vurgulasam az, öte yandan oyunun performansına düzebileceğim methiyeler de aynı oranda yetersiz. 5 senelik ekran kartımda, 1080p tüm ayarlar sona dayanmış çalışırken oyun içi kare oranı 60'ın altına pek az (ve sadece ekstrem durumlarda) düştü, genelde de 70-80 civarlarında seyretti. Deli gibi post-processing efektlerine bulanmış ara sahnelerde çok daha sık ve ciddi düşüşlere karşılaştım ancak doğal olarak bunlar oyun keyfime negatif bir etki edemediler. Ha performans bu kadar yüksekken grafikler ortalama mı? Değil. Özellikle karakter modellerindeki detaylar, animasyon ve efektlerin güzelliği, ortamdaki eşyaların parçalanması dudak uçuklatan seviyede. Görsellikte DMC 5'in God of War gibi yapımlardan bariz bir şekilde aşağıda kaldığı iki nokta var. Biri dudak senkronizasyonu ki bu durum karakterlere yüzlerini ve seslerini veren modellerle motion capture aktörlüğünü yapan kişilerin farklı olmasından kaynaklı, yani el mahkûm böyle olması gerekli. İkinci eksiyse mekân tasarımlarının / renk paletinin pek bir çeşitlilik gösterememesi.

Sözün özü bu arkadaşlar. Devil May Cry 5 dönerken pek çok modern yapımın yaptıklarını yapmayı reddeden bir yapım. Bu sayede eski DMC'ciler için muhteşem bir nostalji, hiç oynamayanlar için de taze bir deneyim sunuyor. Serinin hayranları için notu 10 üzerinden 15 falan. Aşağıdaki notsa piyasadaki diğer tüm aksiyon oyunlarından bir baş daha yukarıda durduğu için tarafımdan kendisine layık görülmüş olan not. Bir oyunu birden fazla kere oynamayı seviyorsanız hemen koşun alın, bir kere bitirip bırakacaksanız indirimi bekleyin diyeceğim ve akabinde oyuna geri döneceğim.



- Gerçekçi görsellikle DMC absürtlüğünün harika bir karışımı
- Muhteşem yakın dövüş mekanikleri
- Sürekli üzerinize fırlatılan yeni özellikler
- Tatmin edici üst zorluk seviyeleri
- Karakterlerin tema müzikleri dile dolandı mı fena dolanıyor (Aslında eksi bu?)

—

- Bölüm tasarımları daha az çizgisel olabilirmiş
- Turbo modu yok

9+



Son Karar

Aksiyonun zirvesi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom / Aral | **KUTULU FİYATI:** 400 TL
DİJİTAL İNDİRME: 400 TL (Steam, PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** devilmaycry.fandom.com

DMC KÜLLİYATINDAN AKILLARA KAZINANLAR



Dante'nin Alastor'la İmtihanı [DMC]

Hayranların favori silahlarından olan Alastor da diğer pek çok Devil Arm gibi kendi bilincine sahip. İradesini ve gücünü yetersiz bulduklarını sağa sola mıhlamaya da pek bir düşkün. Nitekim Dante'ye de bunu yapıyor, Dante çok uzatmadan göğsüne saplanan kılıcı tersten çıkaracak şekilde kalkıyor ve kılıç üzerindeki hâkimiyetini ilan ediyor. 2001 yılında bu seviyede bir karizmaya alışık olmayan oyuncular olarak, Dante'nin şişlenmelerinin serinin alametifarikalarından olacağından habersiz "öhehehehe h" diye izliyoruz biz de.

Dükkân Dağıtmaca [DMC 3]

Dante dükkânında duştan çıkmış takılırken Arkham adlı amcamız geliyor, "kardeşinden davetiye getirdim, lütfen kabul et" deyip üzerine masa fırlatıyor. Akabinde dibinde biten tırpanlı iblisler Dante'yi bir güzel haşat (hasat?) ediyorlar. Esas oğlanımız da pek istif bozmadan aralarından birine kafası elinde kalacak bir kuvvetle vuruyor, sonra tırpanlarını bırakmayı akıl edemeyen üç beş gariban iblisi arkasından sürükleye sürükleye yürüyüp yerdeki pizzasını alıyor, jukebox'ı yumruklayarak müziğini açıyor, eline kolu saplı kalan bıçaklarla kalanları bir güzel temizliyor. Bize de muhtemelen oyun tarihinin en eğlenceli giriş sahnelerinden birini izletiyor.





Nero'nun Uyanışı [DMC 4]

Başıbozuk öfkeli oğlanımız Nero karşımıza ilk çıktığında herkesten çakma Dante yaftasını yemişti ancak kırmızılı adamdan farkı, aşık olmasıydı. Bütün oyun "Kyrie!" diye kaç kere haykırdı bilinmez ama bir anı epey hoştu: Karşısında efsanevi kılıç Yamato'nun kırık parçaları, kendisi Bianco Angelo mızraklarına çöp şiş olmuş. Gözünü kapıyor, sevdiceğini görüyor, aşkından gaza geliyor, ne doktorların ne mühendislerin isteyip de tamir edemediği Yamato kendi kendine birleşip eline uçuyor. Gözleri al al olmuş, ardında mavi renkli ürkünç bir siluet, ortalığı dağıtan Nero'nun zihninde tanıdık sözler yankılanıyor: "Güç. Daha fazla güç istiyorum."

Kuleden İniş [DMC 3]

Temenni Gru kulesinin tepesindeki dramatik düelloda Vergil tarafından kendi kılıcıyla şişlenmesinin ardından iblis formu uyanan ve güçlenen Dante "e şimdi buradan aşağı inmek lazım" deyip kuleden aşağı koşmaya başlıyor. Önüne çıkan iblisleri önce vuruyor, sonra üç beş tanesini bir araya toplayıp Rebellion'ı fırlatarak hepsini şişliyor. Ardından kabzasından vurup kılıcı hızlandırıyor, daha hızlı koşup yakalıyor, derken Joseph Campbell'ı gururlandıracak bir şey oluyor: Kulenin etrafında uçan devasa iblis-balina Leviathan tarafından "löp" diye yutuluyor.

Kuleye Geri Çıkış [DMC 3]

Elbet her inişin bir çıkışı var, ilerleyen bölümlerde Dante'nin kuleye geri tırmanması gerekiyor. Ne tesadüftür ki yolu Lady'nin kallavi motosikletiyle kesişiyor. Kapıyor motosikleti, kulenin yüzeyinde dikine sürmeye başlıyor. Üzerine düşen kayaları savuşturuyor, üzerine atlayan iblisleri motosikletin nitrosuyla tırpanlı bayram kavurması yapıyor ve kulenin kazara açılmış balkonlarından birine inişini gerçekleştiriyor. Pozunu verirken motosiklet elinde patlıyor, Dante de asla patlamaya bakmayan şekil adamlardan biri olarak elinde kalan dümeni fırlatıp atıyor, yoluna devam ediyor.

Agnus ve Dante'nin Shakespeare Düeti [DMC 4]

DMC 4'ün kekeme olduğu kadar da ayarsız bilim adamı Agnus ile Dante'nin karşılaşması ikilinin kendilerini spot ışıkları altında Shakespeare piyeslerinden fırlama bir sahneye oyuncu eylemesiyle başlıyordu. Oyunun sinematografisi, yazımı sapıtıyor, Dante'nin teatral jest ve mimiklerinden Agnus'un elindeki kafatasıyla konuşmasına yapılan yumuşak geçişler DMC'nin yavanlık sınırlarını zorluyordu. İster beğenme ister garipseme sebepli olsun, akıllardan çıkmayan bir sahneyle karşılaşıyorduk.



Lucifer'la Tanışma [DMC 4]

DMC 4'te insan yapımı cehennem kapılarına enerji sağlayan şeytani silahlardan bir olan Lucifer oyun sırasında kullanması belki de en incelikli olanıydı. Ancak onu unutulmaz yapan bu değildi. Dante kızıl renkli saf enerjiden oluşma ciritler yaratan bu silahı eline geçirdiği anda arkadan Flamenko müziği çalmaya başlıyordu. Kendisi de imalı laflar eşliğinde sönüp kalmış cehennem kapısına bu mızrakları saplaya saplaya bir kalp çiziyor, ellerini çırpıp ciritleri patlatarak bu kalbi kalıptan çıkarır gibi çıkarıyor ve ağzındaki gülü fırlatarak ortadan ikiye yarıyordu.





Nevan'la Kanışma [DMC 4]

Dante "cereyan" kelimesine yepyeni bir anlam kazandıran seksi vampirimiz Nevan'ı, "senin dişi şeytanlığın bana sökmez" deyip bir güzel pataklıyor. Nevan "baban da pek yakışıklıydı he, sen de fena sayılmazsın" lafları arasında son bir ısırığa teşebbüs ediyor, karnına kurşunu yiyor ve bükemediği eli öpmeye karar veriyor. Akabinde her bölüm sonu canavarından gelen silahların arasında en ilgincine, tırpanlı, "çarpıcı" bir elektro gitara dönüşüyor. Dante de ne yapacak, yegâne seyircisi olan oyunculara konser veriyor.





Bu tatlılığa kanmayın, adamın ciğerini söküyor Kokoro.

DEAD OR ALIVE 6

Utanmaz adamın dövüş oyunu

EREN ERYÜREKLİ

Suçlu bir zevktir *Dead or Alive*. Dost arasında "yok yeaa oynamam ben o oyunu" deyip geceleri sessiz sessiz saatlerimizi gömdüklerimizden hani. Şu an ben de suça teşvik olsun ve belki de birkaç rakip bulurum umuduyla tuşlara basıyorum zaten. Hem oynarken de sırf erkek seçiyorum, kızları olabildiğince kapalı giydiriyorum, maksat dikkatimiz dağılmasın dövüşlerde (yalan). Neyse efendim bikinili kızların boylu poslu adamları hacamat ettiği dövüş oyunumuzun yenisine hoş geldiniz.

Bıngıldamakla kemik kırmak arasındaki ince ayar

Baştan söyleyeyim ilk beş oyunu oynamadıysanız hikâyeden pek bir şey anlamazsınız. Hoş, ben ikinci oyundan beri takip ediyorum yine de bir şey anlamadım, o da ayrı konu. O yüzden ne karakterlerin ara skeç tarzı öyküleri çekici ne de beşinci oyunun direkt devamı olan ana hikâyede bir meymenet var. Belki karakterlere ısınmak için oynanabilir. Meselemiz de o değil zaten. Dayak istiyoruz biz.

Ve dayak acayip iyi. Özellikle önceki oyundan gelenler kombolardaki kapmalardaki ve counter'lardaki farklılıkları hemen yakalayacaktır. Bir kere oyun çok iyi dengelenmiş, kimi seçerseniz seçin öğrenmesi kolay ustalaşması zor. Tabii ki başroldeki Ayane ve Kasumi'ye biraz torpil geçilmiş ama onlar bile iyi bir Rig ya da yeni baş belamız Nico tarafından suya götürülüp susuz getirilebilirler. Tecmo Koei şunu iyi özümsemiş: Tamam bu oyunun kitlesi erkek oyuncular ve hepimiz biraz çıplaklığa kolayca tav oluyoruz. Lakin onun için zaten bu kızcağızların havuz sefası oyunları falan var yan oyun modunda. Eh yeterince meme popo gördükten sonra geriye kalanlar bu oyunu götürecek olanlar işte. Orası da gayet sağlam.

Yenilenen animasyonlar, modellemeler, bir sürü farklı karşılık verme şansı ve yeni eklenen süper hareketler, süper kombolar ve süper sıyrılma hareketleri derken uğraşırsanız ciddi derinliği olan bir yapım *DoA 6*. E bana böyle güzel hareketlerle gelen dövüş oyununu da öper başıma koyarım, tabii kızları da omza almakta bir sakınca yoktur umarım. Denizde deve güreşi oynamak gibi yani. Ha sahi o diğer oyundaydı (onu da oynamış), karıştı hatlar pardon. İngilizce seslendirmeler çok kötü olmuş abi ama ya. Her şeyden önce sesleri Japonca yapın dostlar, kulaklarınız kanamasın sonra. Bir de oyundan pahalı sezon bileti satmak nedir? Hatta yıl olmuş 2019, oyuna lobi koymamak, özel maç ayarlayamamak nedir? Bi' kendinize gelin Koei Tecmo kardeşim.

Hoş hareketler bunlar

Günün sonunda ben eğlendim epey. Karakterler iyi düşünülmüş ve birbirinden güzel ayrışıyor, kombolar keyifli, kaplamalar, mekân etkileşimleri, itmeler, çekmeler (ve bu sırada gerçekçi şekilde hareket eden göğüsler) gayet akıcı şekilde oyuna aktarılmış. Yüklemeler kısa, performans sorunsuz, temiz iş çıkarmış Team Ninja. Adamlar kitlemiz bunu istiyor deyip kızları doldurmuş olabilir oyuna (ki aslında 26 karakterin 11'i de erkek, fark etmemiş olabilirsiniz) lakin genel dövüş oyunu severlere de güzel vakit gömülecek bir paket hazırlamışlar. Bir de şu fiyatlara ayar çekseler tadından yenmeyecek.

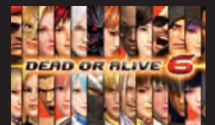


- DOA Quest modu
- Animasyonlar gayet sağlam
- Epeye derinleşebilen ama hızı da elden bırakmayan oynanış
- Karakterler daha dengeli eskiye göre
- Kostüm seçenekleri bol (çeşitli sebeplerle)
- PC'de sorunsuz



- Hikâye modu
- İngilizce seslendirmeler berbat
- Season Pass pahalı
- Online lobi yok
- Nico kadar gıcık bi' kızı barındırıyor

7+



Son Karar

Oynanışı ve güçlü görselliğiyle öncüllerinden ileriye taşımış seriyi.

Beleşi de var!

Oyunun biraz pahalı ve ücretli DLC'lerinin de tam bir pazarlama şaklabanlığı olduğu doğru olsa da en azından denemesi serbest. Ücretsiz indirebileceğiniz Core Fighters versiyonu hikâye modu hariç (ki ona da ufak bir giriş kısmı mevcut) oyunun tek kişilik veya online tüm özelliklerini deneyebileceğiniz şekilde geliyor. Oynanabilir 4 karakter var (Kasumi, Hitomi, Diego, Bass), diğerlerini ayrıca satın almanız gerekiyor. Oyunu almadan önce fikir edinmek adına deneyebilirsiniz bence.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 200 TL (Steam), 300 TL (PSN), 180 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** deadoralive.fandom.com

EASTSHADE

İtiraz ediyorum hâkim bey! Ressamlıktan para kazanılabildiğini iddia ediyorlar!!

GÜLHİS CANPOLAT

Oyunları sindire sindire oynama isteğimin kurbanı olduğum bir incelemeye daha hoş geldiniz. *Eastshade* öylesine ışıltılı, renkli ve sakin ki, bitirmeniz gereken bir oyun olduğunu unutup çayırlarda bayırlarda dolaşmaya başlıyorsunuz Lyndow'a ayak bastığınız ilk dakikadan itibaren.

Gizemini çözemediğim Türkçe isimler var oyunda. Onur, Yunus, Emine, Doruk... Türk çalışan da bulamıyorum listelerinde. Tuhaf vallahi...

Bir gemide uyanarak başlıyoruz oyuna. Lyndow'a giden bu gemiye, kasabaya çok yakın olan Nava şehrinin, annemizin en sevdiği yerlerinin resimlerini yapmak için binmişiz. Gemimiz karaya çok yakın bir yerde mercan kayalıklarına oturuyor. Kurtuluyoruz fakat Lyndow'dan istediğimiz zaman ayrılma şansımız maalesef suya düşmüş oluyor. Gerçekten.

Oynadıkça bir şeylerin açığa çıkmasını beklersiniz, değil mi? Çok beklersiniz.

Şimdi bu incelemenin beni en çok zorlayan tarafına gelelim. Bir yandan size gerçekten bu oyun hakkında bildiğim, beni heyecanlandıran her şeyi anlatmak istiyorum, bir yandan da *Eastshade* gizemli yan hikâyelere dayandığı için onları açığa çıkarmadan nasıl bu oyunu bu kadar sevdiğimi anlatacağım onu düşünüyorum. Evet, nasıl oynadığınıza göre çok uzun bir oyun olmayabilir de *Eastshade*. Fakat temposu harika bir şekilde yavaşlatılmış.

Oyuna başladığınızda ilk neleri fark edeceğiniz, gidip ilk kiminle konuştuğunuza, ilk hangi yan görevi başlattığınıza göre değişiyor. O sebepten ben kafamdaki sırayla anlatacağım. Resim yapabilmek için ilk tuvale ihtiyacınız var. Bunları tahta ve kumaş bularak yapabiliyorsunuz, yani tuval bedava (gördüğünüz gibi bu oyun acı yalanlarla dolu, herkes iyi bir tuvalin çeyrek böbrek fiyatına olduğunu bilir). İkincisi, ilhama ihtiyacınız var. Yeni yerler keşfedip manzaralardan ilham alabiliyorsunuz. Ama Instagram'a fotoğraf çeker gibi her nanenin resmini yapıp harcamayın ilhamlarınızı. Para birimimiz Glowstones, bunları kazanmanın çeşitli yolları var ama aslen resimlerinizi satıyorsunuz (Bir yalan daha, gerçek hayatta kimse sizden para karşılığı resim yapmanızı istemiyor. Varsa yoksa... Neyse, çok konuşmayacağım.). Bir de her yerli tersine keşfettim ben, uzaktan gördüğüm bir yere çalı çırpının içinden gidip "Aaa! Buraya yol varmış!" dedim. Siz öyle yapmayın. Çok uzun sürüyor. Gece açıkta kalıyorsunuz, hoş olmuyor.

Oyun boyunca şu Planet of the Apes havasını atamadım üstümden. Ayrıca Ay Dünya mı!? Yoksa biz Ay'da mıyız? Çok fazla sorum var Eastshade.

Şuraya da mutlu bir çimen çizeyim...

Her oyuna başlarken olduğu gibi *Eastshade*'e de görsellerine pek bakmadan, konusu hakkında yüzeysel bir bilgiyle başlamıştım. Seviyorum kendim keşfetmeyi fakat gemideki sahnelerden sonra oyunun karanlık, kahverengi tonlarında bir şey olacağından korkmuştum. "Hani ressamdık biz yahu?" diye düşünürken mağaranın kenarından kasabaya giden yola çıkıyorsunuz ve renkler! Amanın o ışıltılı deniz, o çimen, çiçek!!

Teknik sıkıntıları yok değil. Ara sıra takılabiliyor, kaydettiğiniz yerden geride başlatabiliyor sizi kapatıp açtığınızda. Ama oynadığım süre boyunca başka birkaç sorunun çözüldüğünü gördüğüm için çok da üstünde durmuyorum. Bunlar da düzeltilecektir. Eğer yavaş tempolu, dinlendirici, atmosferik bir keşif oyunu kulağa güzel geliyorsa *Eastshade*'i kesinlikle oynamalısınız.



+
- Harika görsellik ve müzikler
- Oyuncuyu çeken hikâye
- Keşfetmesi keyifli açık dünyası
- Akıcı fare kontrolleri

−
- Takılma ve kaydetme problemleri

8+



Son Karar

Sadece güzel görünen bir oyundan çok daha fazlası.

Eastshade'in gizemleri sadece hikâyesinde değil! Gece gökyüzüne bakmanız yeterli...





TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Eastshade Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-138-es

SPACE ENGINEERS

Kendin Pişir Kendin Ye!

EGE SAĞIN

Uzay. Son sınır. Bunlar uzay mühendisi Ege'nin seyahatleridir. Beş yıllık görevi: Bildiğimiz Güneş Sistemi gezegenlerine inmek, maden toplamak, ite kaka enerji üretmek ve daha önce hiçbir insanın gitmediği yerlerde üs kurmaktır.

Yıllaaaaaar önce (Valla çok oldu….) erken erişime açıldığında büyük bir hevesle alıp oynamaya başlamıştım *Space Engineers*'ı. Bir asteroid üzerindeki küçük platformu üs bellemiştim. Önce elimdeki delgiyi kullanarak asteroid üzerinden elle, kanla, terle, gözyaşıyla, yavaş yavaş maden kazmış; sonra üzerinde kocaman delgiler olan, küçük bir maden gemisi yapmıştım. Bu gemiyle başka asteroidlere gidip enerji üretimi için kilit rol oynayan ama nadir bulunan uranyumu aramış, sonra bir de küçük savaş gemisi yapıp ara sıra beliren otomatik taretli korsan gemilerine saldırmıştım. Tüm bunları tükettikten sonraysa muhteşem fizik motoruyla uzay dartı, uzay bowlingi gibi oyunlar oynamış, arkasında uzun bir zincir sallanan bir gemi inşa etmiştim. Aradan 5,5 sene geçti ve oyun çok daha fazla içerik eklenmiş haliyle nihayet erken erişimden çıktı. Peki bu sürede değişen ya da oyuna eklenen özellikler oyunu nasıl bir noktaya taşıdı?

Zorla güzellik olmaz, olmamış

Oyuna göstermelik bir hikâye modu eklenmiş. Bitirmesi yaklaşık 40 dakika süren (sıfır şaka) bu kısa hikâye neden eklendi anlamak mümkün değil. Oyuncuların harika üsler, gemiler, savaşlar vs. tasarlayabileceğini göstermek için (ki silahlı NPC yok oyunda, yalnızca taretler ve deneysel modda dev örümceklerle robot köpekler var) yaptıklarını düşünüyorum ama oyun topluluğunun bu yönde bir çabası da talebi de görünmüyor. Zaten karakterin yaya haldeki kabiliyeti o kadar kısıtlı ki olsa olsa Luke Skywalker'ın Death Star'ı patlatışını yeniden yapabilirler ama böyle şeyler için harcanması gereken onlarca saate değecek bir "oyun üretme platformu" değil *Space Engineers*. Zaten maalesef sandbox oynanış hariç oyunun kalan her öğesi kutunun arkasına özellik yazmış olmak için eklenmiş gibi hissettiriyor.

Erken erişimden tam sürüme geçerken "hayatta kalma modunu komple elden geçirdik" diye tüm pazarlama görsellerinde bağırdıkları için bu oyunu sadece bir sandbox, bir uzay legosu olarak ele alamayacağım.

5,5 yılın ardından böyle kötü bir hayatta kalma moduyla karşılaşmayı beklemiyordum. Gezegenlerin eklenmesi güzel. Dünya, Mars, bir uzaylı gezegeni, Ay, Titan ve Europa eklenmiş. Bir yıldız sisteminde başlarsanız bunları temsil eden gezegenler ve uydular göreceksiniz. Zaten acı bir deneyimle (10 saatlik oynanış kaybı) öğrendim ki oyunun yeni ilerleme sistemi buymuş. Asteroidlerde başlandığı ve gezegenler sonradan eklendiği için yine bir asteroid üssünde başlayacağımı, minik gemimi yapıp kaynak toplayarak daha büyük bir gemi yapacağımı, Jump Drive üretip bir yıldız sistemine sıçrama yapıp sonra iniş modülü inşa edip bir gezegene ineceğimi ve orayı keşfedeceğimi sanıyordum. Yanılmışım. Asteroid üssü dünyalarından birinde başlarsanız sonsuza kadar asteroidler arasında geziyorsunuz. Jump Drive'sa sadece uzun mesafeleri atlamanızı sağlıyor. Bunu öğrendikten sonra yeni bir oyun açıp Dünya benzeri gezegene iniş aşamasında doğdum.

Kahraman pilotun amaçsızlıkla mücadelesi

Dünya'ya indikten sonra iniş modülümdeki küçük hayatta kalma kitini kullanarak önce

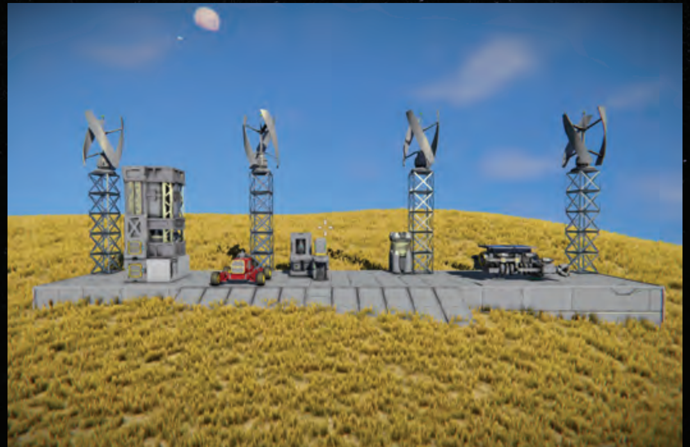

Avustralya çorak topraklarını andıran bu harika coğrafyada arabamla gezip maden aramak çok zevkliydi.

Arayüz ve Eğitim

Oyunun arayüzü gerçekten korkunç. Çok basit işlevlere ulaşmak için kırk takla atmanız gerekebiliyor, karmaşık görünüyor ve içgüdüsel değil. Yani işlevlere ulaşmak zor olabilir ama en azından ilk bakışta hemen nasıl ulaşacağımızı anlayabilseydik keşke. Eğitim aldığımız dünyada da oyunda düzgün bir görev sistemi olmamasından kaynaklı sıkıntılar var. Size tavsiyem oyunu oynamadan önce birkaç temel rehber videosu izlemeniz ve sonrasında da Wiki'yi ve YouTube'u bir köşede açık tutmanız.



İşte ağırlıktan düşen o gemi!





Uzay mühendisi olarak yapmanız gereken çok iş var ama kendi gübrenizle patates yetiştirmek bunlardan biri değil

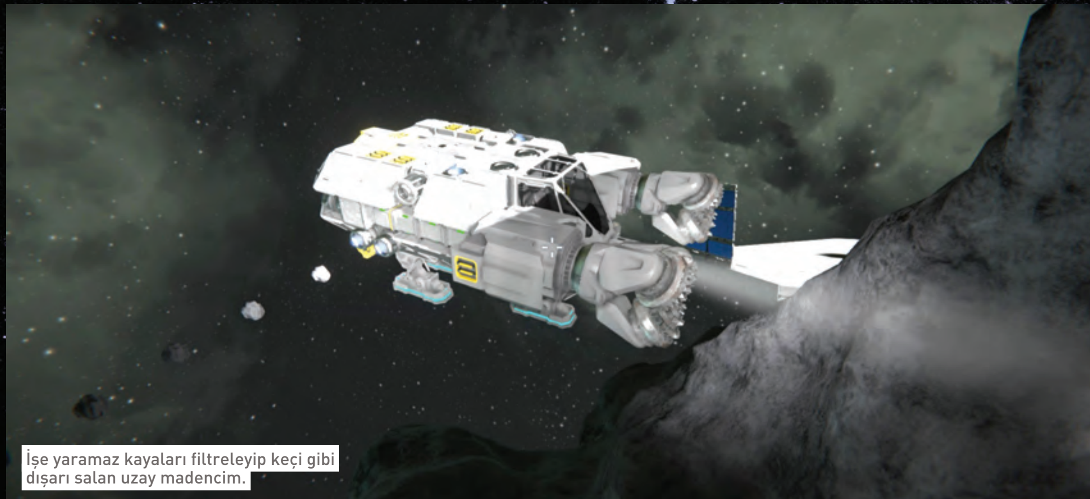
kayalardan demir, nikel ve silikon arıtıp bunları kullanarak bir üs kurmaya başladım. Ardından daha üst seviye rafineri kurdum ve maden aramam gerektiğini fark ettim. Epey zorlanarak ve elle saatlerce kaya kazarak, gökten düşen uzay aracı kalıntılarından parçalar da kaparak kendime bir araba yaptım ve gezmeye başladım. Şansıma bolca maden kaynağı bulduktan sonra başlıcalarından ikişer üçer ton yüklenip üssüme döndüm. Bu noktadan sonra ihtiyaç duyduğum her şeyi yapabiliyordum. Bir maden gemisi yaptım ama süreç uzaydaki gibi kolay olmayacaktı. Yer çekimi denen illet başıma belaydı. Bir de tabii enerji üretimi…

Uzayda başlayınca uranyum bulunabildiği için enerji üretmek kolay ama gezegenlerde uranyum yok. Güneş panelleri, rüzgâr türbinleri ve daha da ilerleyince hidrojen jeneratörleri kullanarak enerji üretmek gerekiyor. İlk ikisiyle enerji üretmek için bunlardan resmen çiftlik kurmak gerekirken hidrojen jeneratörüne de hidrojen yetiştirmek büyük dert. Gemiye koyduğum bataryaların tam şarj olmalarının 4 oyun içi gün (8 saat) alacağını ve tam doluyken bile beni ancak 15-20 dakika götürebileceklerini fark edince gezegende oynama sistemine lanet ettim. Neyse, baş aşağı havada asılı kalabilen gemimle yeri kazıp güzel madenleri otomatik olarak tek seferde tonlarca topladıktan sonra yukarı çıkıp üsse dönmem gerekiyordu. Fakat ağırlık eklenince baş aşağı durmasını sağlayan çok sayıdaki motor yeterliyken gemiyi düzleştirip ilerletmek için kullandığım yukarı iticilerin yetersiz kaldığını yere çakılarak öğrendim… Geminin sol alt tarafında birkaç şey parçalanmıştı ama pes etmeye niyetim de yoktu. Güç bela kaldırabildiğim gemiyi baş aşağı pozisyona getirip alttan iticilerimi ileri hareket etmek için kullanarak amuda kalkmış halde uçarak üsse döndüm. İnmeyi başardığımda sol iniş takımının ve soldaki motorların yok olduğunu gördüm. Kahraman pilot bu zorluklara rağmen gemiyi kurtarmayı başarmıştı!

Ardından geminin altına daha fazla motor ekleyip yüklüyken bile uçabilmesini sağladım ama şarj etmek çok uzun sürecekti. Üstelik daha büyük bir problemim vardı. Ne yapacaktım? Tamam oyun sandbox bir oyun ama hayatta kalma modunu böyle pazarlıyorsan bir şeyler eklemeliydin be Keen Software. Hayır yani bir hikâye olsun demiyorum, düşman falan da olmasın ona da eyvallah. Fakat bir ilerleme sistemi olur değil mi? O kadar farklı gezegen koymuşlar ama her gezegende aynı madenler var. Yalnızca uydu olanlarda ek olarak platin var o kadar. Uranyumsa sadece asteroidlerde bulunuyor. Asteroidlerde maden kurup gezegenlerdeki üslere uranyum yollayacaksınız vs. bunlar iyi güzel ama bir gezegende üssüm varken, asteroidlerde platin de bulabiliyorken diğer gezegenlere neden ineyim? Bana nasıl bir farklı oynanış vadediyorlar? Görselliğin ve yer çekimi kuvvetinin hafif değişmesi dışında ne var? En azından farklı gezegenlerde farklı madenler ve bunlarla üretilecek yeni bloklar eklenseydi bu gelişim için hayatta kalma modu oynanmaya devam edilebilirdi. Şu aşamada tek kişilik hayatta kalma modunun kendine bir şeyler kanıtlamak için saatlerce maden kazıp inşaat yapmak dışında hiçbir esprisi yok. Oysa maden kazması, topladığın kaynaklarla gemiler, araçlar yapması ve üsler kurması o kadar keyifli ki… Çok daha harika bir oyun ortaya çıkabilirmiş.

Derdiniz Mühendislikse Adres Burası

Oyunu asıl taşıyan, topluluğun da en çok oynadığı modsa yaratıcılık modu ve bu mod gerçekten kusursuz. Yani kusursuz demeyelim, üs ve gemi kurmak için kullanılan blokların rengi değiştirilse bile daima aynı kaplamaları kullanması biraz itici. Oyunda o kadar farklı maden kazılırken farklı materyaller üretip onlardan bloklar yapmak ve daha farklı dokularda gemiler ve üsler inşa etmek güzel olurdu ama bunun haricinde gerçekten kusursuz! Muhteşem bir fizik motoru var ve oyundaki her parça buna entegre çalışıyor. Bu yüzden insanlar inanılmaz mühendislik harikaları ortaya çıkarabiliyor. Yukarıda hayatta kalma modunu gömdüğüme bakmayın, derdiniz malzeme sıkıntısı çekmeden uzay mühendisliği ya da gezegenlere inmeniz durumunda da iş makinesi vb. konulardaki mühendislik yeteneklerinizi sergilemekse bu oyun tam size göre. Korkunç arayüze katlanmanız gerekeceğini de ekleyelim. Tek başına oynaması epey sıkıcı, hayatta kalma modu zorla eklenmiş ve eksik hissettiren *Space Engineers* başkalarıyla girmek, uzay legosu oynamak ve mühendislik kasmak içinse muhteşem bir oyun. Yaratıcılık örnekleri için sayfayı çevirin!


İşe yaramaz kayaları filtreleyip keçi gibi dışarı salan uzay madencim.

Steam Atölye Desteği

Oyunda sağlam bir mod desteği var. Şu an ciddi değişiklikler içeren yeni sürüm geldiği için eski modların bazıları çalışmayabilir ama günbegün tazelenmeye devam edecek nasılsa. Yaratıcı çözümler için yeni bloklar ve mekanikler ekleyen modlarla harika şeyler üretmek de mümkün. Son olarak; başkalarının üsleriyle dünyalarını indirebilir ve isterseniz gemilerini, araçlarını tek tıkla kendi dünyanıza yapıştırabilirsiniz.



+
- Muhteşem fizik motoru ve sandbox özgürlüğü
- Kaynak toplamak ve bir şeyler üretmek çok zevkli
- Üs ve araç yapımında neredeyse sonsuz olasılık
- Steam Atölye desteği ve aktif topluluk

−
- Hayatta kalma modu amaçsız ve gelişim sistemi berbat
- Korkunç kullanıcı arayüzü
- Her yapı bloğu aynı dokuyu kullanıyor

7



Son Karar

Harika bir çok oyunculu sandbox ama diğer özellikleri çok zayıf.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Keen Software House | **DAĞITIM:** Keen Software House | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: spaceengineerswiki.com

UZAY MÜHENDİSLİĞİ HARİKALARI

Başlık biraz aldatıcı olmuş olabilir, zira Space Engineers'ın oynanışında gezegenler büyük rol oynadığı için çoğu mühendislik harikası gezegen üzerinde. Fakat hepsi Space Engineers'ın fizik motorunun ve mekaniklerinin ne olanaklar sağladığını görkemli bir biçimde gözler önüne seriyor. Üstelik Keen Software çalışanları bile bu harikalar karşısında şaşkınlıklarını ve hayranlıklarını gizleyememiş. 2018 başında düzenledikleri Fizik ve Mühendislik Yarışması'nın kazananlarını açıkladıkları yaklaşık 2,5 saatlik yayında birbirinden etkileyici makineler var. Bu oyunun yaratıcılık modunun nelere kadir olduğunu göstermek için bundan iyi bir seçenek olamazdı sanırım. Yayın kaydına şuradan ulaşıp bu makineleri çalışırken izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-138-pne

OTOMATİK UZAY BAĞLANTISI

Bu dev yapı, gerekli malzemeler sağlandığı sürece (yaratıcılık modunda buna zaten gerek yok) durmadan uzaya yükselen bir kule inşa ediyor. Ortada yükselen kulede, onu kurmak için kullanılan üst ve alt çemberlerin bağlanabileceği bloklar var. Böylece iki çemberlik inşaat sistemi sürekli kendi inşa ettiği kuleye tırmanıp daha da yükseklere tırmanıyor. Malzemeler de kulenin ortasından geçen borularla yukarı taşınıyor. Oyunun izin verdiği kadar yükseğe çıkabilen bu kendini inşa eden kule, beni en çok etkileyen işlerden biri oldu.

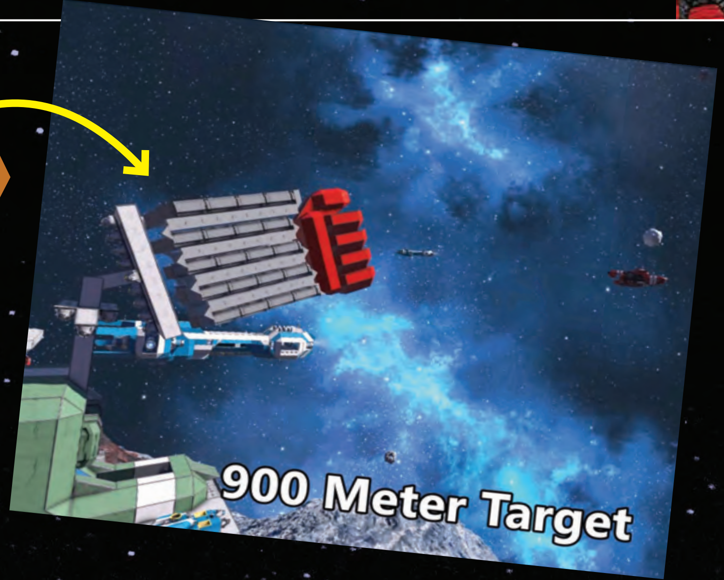




PHYSICS CREATION SHOWROOM

Yarışmada mühendislik alanında birinci olan bu derlemede pek çok etkileyici makine var ama ortadaki devasa makine apayrı bir seviyede. Devasa diyorum çünkü bir uçtan diğerine yüzlerce metre uzunluğunda, üzerinde tamamen çalışır halde bir kepçe var ve bu kepçeyle toplanan madenleri arkasındaki depo bölümüne döktüğünde madenler otomatik olarak rafinerilere gidip işlenmeye başlıyorlar. Yürüyen bir fabrika ve tamamı oyun içi bloklarla yapılmış! Bunu çalışırken izlemek harika bir deneyim, kesinlikle tavsiye ediyorum.





SUCKERPUNCH MACHINE

Fazla söze gerek yok. Uzayda çalışan dev bir yumruk makinesi. Gariban bir uzay gemisi biraz sonra parçalanacak.

VULCAN IR4 VESSEL

Bu heybetli geminin özelliği yalnızca çok büyük olması, her sisteminin kusursuz çalışması ve havalı görünmesi değil. Aynı zamanda gemi iskeletindeki bazı parçalar dönüyor. Örneğin kokpitin olduğu tüneli çevreleyen bloklar bir zincir halkası şeklinde birbirlerine bağlı ve ortadaki rotor sayesinde dönüp bir yandan füzeler gönderebiliyorlar. Bir videosunu izlemenizi öneririm.

BONUS: PT SPONSOR

Yarışmayla alakası olmasa da bir Keen Software çalışanının bu etkileyici eserini de bonus olarak paylaşmak istedim. Bu uçan gemi, üzerindeki makineler ve sistemler sayesinde kokpitinden bir komut verdiğinizde hızla bir araba inşa edip aşağı bırakıyor. Yani uçan bir araba fabrikası!







Ortamda Büyük İskender varsa son her zaman yakındır Altera'cığım.

FATE/EXTELLA: LINK

Bennn kılıcımın kemiğiyimmmm!!

ÖMER AKDAĞ

Fate/Stay Night külliyatını ülkemizde seven çok az kişi var diyemem ama bu sayı on binlere de ulaşmaz kabul etmek gerekir ki. PSP'ye, bir de bu konsol ömrünü tamamladıktan sonra çıkan, alternatif bir hikâye sunan RYO *Fate/Extra* daha az, bunun devamı niteliğindeki musou türündeki *Fate/Extella: The Umbral Star* da daha da az insana hitap etmiştir doğal olarak. Bu saydıklarımın hepsini elden geçirmiş ve *Fate/Extella*'nın devamını merak eden, kalan toplam 7 kişiden biriyseniz tebrikler! Bu yazıyı okumaya hak kazandınız!

Extra da *Extella* da farklı türlerde oyunlardı ve ikisi de oynanış olarak kendi türlerinin gayet uydurmatik temsilcileriydi. Amaaa... Kinoko Nasu diye bir insan var, bilir misiniz? Fate/Stay Night görsel romanını ve *Extra* ve *Extrella* da dâhil olmak üzere, onunla ilgili birçok farklı eserin hikâyesini yazmış, mübarek ötesi bir insandır. Yazdığı hikâyeler hem inanılmaz kompleks olur hem de öyle içine işler, her türlü duygunun her türlü halini öyle bir yaşatır ki insana... Oyun dünyasından 3 senaryo yazarı seç deseler Chris Avellone ve Hideo Kojima'nın yanına hiç erinmeden koyarım, o derece. İşte *Extra* ve *Extella*'nın hikâyeleri, oyunlar istedikleri kadar küçük bir kitleye hitap etsinler, öylesine mükemmeldi.

Nasu'suz Nasuverse mi olur?

Ve bu kadar gazladıktan sonra kötü haberi vereyim: Kinoko Nasu, *Fate/Extella: Link*'te yazarlık yapmamış. Yine denetmenlik yapmış ama işin içinde direkt yok ve bu durum kendisini inanılmaz belli ediyor. *Link*'in senaryosu *Extra*'nın veya *Extella*'nın tırnağının ucundaki atom kadar bile olamıyor. Klişe, duygusuz... Bari o canımız ciğerimiz Saber'la, Caster'la, öteki Saber'la falan içten sohbetlerimiz yerli yerinde olsaydı? Hayır herkes arada üç beş kelime sarf edip kayboluyor.

Oynanış kurtarıyor mu peki bu durumu? Yani bir musou oyunundan bahsediyoruz, kompleks olmayan kombolarla binlerce kişiye aynı anda daldığımız, monoton bir oynanışa sahip bir tür bu sonuçta. *Extella*'ya göre biraz ilerleme kaydedilmiş, karakter kişiselleştirmeleri daha derin, karakter seçkisi daha geniş, kullanılabilen yetenekler daha çeşitli. Ama musou sonuçta, monotonluğunu kabul ederek oynadığınız bir tür. İyi bir hikâyeyle veya One Piece'in musou'ları gibi birbirinden aşırı ayrışan karakterlerle desteklenmediği sürece yavan kalıyor.

Ha güzel bir şey söylemek gerekirse oyunun grafikleri ciddi anlamda geliştirilmiş. Zaten sevdiğim karakterleri daha detaylı bir görsellik eşliğinde yönetmek güzel bir duyguydu her şeye rağmen.

Eeeks... Karibaaaaa!!

8-10 saat süren hikâyeyi bitirince multiplayer'la baş başa kalıyorsunuz. Ki bu süper bir şey! Neticede ülkemizde resmi bir şekilde bulunmayan telefon oyunu *Fate/Grand Order*'ı saymazsanız insanların birbirine dalabildiği bir Fate oyunu yoktu. Ki bir sürü çok sevilen karakter var Fate külliyatında, büyük bir kayıptı yani bu.

Link'teki multiplayer... Fena değil. Hani multiplayer FPS'lerde takımların belli bölgeyi elinde tutmaya çalıştığı modlar vardır ya, o modlarla MOBA'ların birleşimi gibi bir sistem var. Her görsel efekt çok abartılı olduğu, oynanış çok hızlı olduğu, yeteneklerin cooldown'ları aşırı kısa sürdüğü ve karakteri üçüncü gözden gördüğümüz için her şey çok kaotik oluyor genelde. Ciddi taktik vs. yaptığınız kıran kırana bir online müsabaka beklemeyin o yüzden. Yine de Gilgamesh'i alıp millete stun atıp üstüne bir de noble phantasm'la herkesi aynı anda kesmek falan güzel şeyler.

Yalnız şöyle de bir sorun var, PS4'te hafta içi, hafta sonu, gündüz, akşam, her şekilde denedim ama oynayan insan bulması çok zor. Hele 4'erli iki takımdan toplam 8 kişi hayal. En fazla 2 vs. 2 yapabildim ben o kadar deneyerek. PC'cilerin daha şanslı olacağını tahmin ediyorum. Multiplayer için alacaksanız PS4 versiyonunu tercih etmeyin yani.

Hikâyesi sıkıcı, oynanışı monoton, multiplayer'ı ıssız bir oyun kısacası elimizdeki. Monoton oynanışa rağmen sevdiğim karakterleri yöneterek aksiyona girmekten, insan bulduğumda multiplayer kapışmaktan keyif aldım yine de zaman zaman. Azla yetinmeyi bilen bir Fate sevdalısıysanız buyurun.



- Oynanış ve grafikler geliştirilmiş
- Seçilebilir çok fazla hizmetkâr var
- Multiplayer yapı çok kompleks olmasa da keyifli

—

- Oynanış türü gereği yavan yine de
- Kinoko Nasu'nun eksikliği derinden hissediliyor
- PS4'te multiplayer oynayacak insan bulamıyorsunuz

5



Son Karar

Multiplayer için şans verilebilir ama genel olarak önceki oyunların etkileyiciliğinden eser yok.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Marvelous | **DAĞITIM:** XSEED Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam), 219 TL (PSN, PS4), 179 TL (PSN, Vita), 50 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** typemoon.fandom.com

PRODUCTION LINE: CAR FACTORY SIMULATION

Biz neden yerli otomobil yapmayalım?

ARES AYBAR

Sıfırdan kurduğunuz araba fabrikasını yönetmek ister misiniz? Modellerine ve özelliklerine karar verdiğiniz, fiyatlarını kendiniz belirlemekle kalmayıp fabrikanızın üretim bantlarını sizin tasarladığınız bir oyun eğlenceli durmuyor mu? Hemen gözlerinizi devirmeyin. Ork pataklamak veya gol atmak gibi şeyleri ben de seviyorum. Ancak arada kafayı farklı şekilde zorlayacak oyunlara hayır dememeliyiz.

Detaylı simülasyon oyunlarıyla karşılaştığımda güzel bir meydan okuma olarak düşünüp kendimi gaza getiriyorum. Oyun açılırken notlar alacağım defterimi çıkarıyor, öğrenme kısmında kafamda planlar yaparak hazırlanıyorum. Güncel oyunların basitliğini düşünürsek yaptığım tam bir işgüzarlık. Oyun çözümlerinin ve rehberlerinin altın değerinde olduğu günlerden kalma bu eski alışkanlığı devam ettirmeye çalışıyorum. *Production Line: Car Factory Simulation*'sa ilk defa not defteri yerine bilgisayarda temiz bir Excel sayfası açtırmaya zorluyor. Benim yüksek lisans tez konum bu diye böbürlendiğim sırada ben daha anlayana kadar Arap saçına dönen üretim bandı yüzünden donakaldım. Detaylı olacağını umarak heyecanlanmıştım, evet. Bilgisayar oyunları dünyasında piyasaya çıkmış en zor simülasyon olacağınıysa beklemiyordum.

Optimizasyon Sanatı

Büyük üretim fabrikalarında üretim bandının verimi, toplam üretim süresi ve maliyeti çok önemli parametrelerdir. Bu veriler doğrultusunda firmanın hedeflenen kâra ulaşabilmesi için ürünlerini ne kadara satacağı ortaya çıkar. Sonrasındaysa amaç yeni ürün arayışlarıyla birlikte aynı ürünü sürekli daha ucuza veya daha kısa zamanda üretmeye çalışıp kâr miktarını arttırmaya evrilir. Biz de doğru sırada ve optimize edilmiş üretim bantları kurarak olabildiğince para kazanmaya çalışıyoruz. Sonrasındaysa bunları geliştirerek farklı modeller üretmeye ve kârımızı arttırmaya odaklanıyoruz.

Gerçek hayatta kullanılan bazı kritik parametreler katılmamış olsa da bu haliyle bile tatmin edecek detay seviyesi mevcut. Farklı büyüklüklerdeki fabrika alanlarında serbest takılabildiğimiz gibi "şu kadar günde 3000 adet lüks segmentte araba sat" gibi önceden belirlenmiş birkaç hedefe de ulaşmaya çalışıyoruz. En güzeliyse tabii ki sandbox modu.

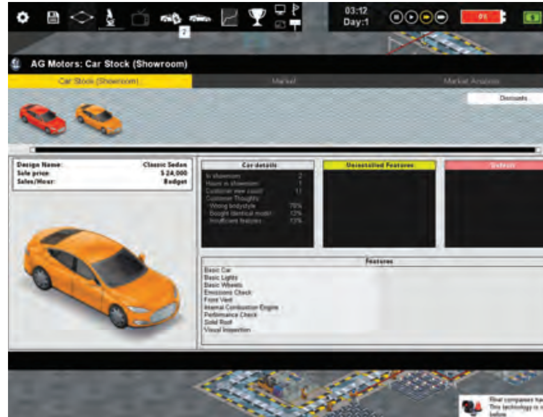
Üreti-Yorum

Şase üretiminden başlayarak boyama, elektronik aksamın yerleştirilmesi veya kalite kontrol bölümü gibi temel sekiz istasyonu oluşturarak üretime başlıyoruz. İstasyonların ve bant genelinin animasyonları idare eder. Robot kolların özenle çalışması veya insanların birkaç temel hareketi tekrarlaması gözü rahatsız etmiyor. Her istasyonun özelliğine göre verimi ve üretim süresi mevcut. Arge laboratuvarımızda yaptığımız araştırmalar sonucu bu bantları geliştirebiliyor ya da farklı özelliklerde yan üretim noktaları açabiliyoruz. Örneğin araba gövdesi aynı olsa bile farklı farklı motorlar için bandı paralel kollara ayırıp tekrar birleştirebiliyoruz. Bütün verilere ulaştığınız grafikler basitçe hazırlanmış olsa da arayüz genelinde bir sıkıntı var, insanı yoruyor.

Pazar birincisi olmaya çalışmak yerine sadece sevdiğiniz araba modellerini üreterek ekmeğinizin peşinde olmayı da tercih edebilirsiniz. Açıkçası bu şekilde oynadığımda daha mutlu oldum. Tek kapı araba mı olur ya? Yok ön koltuğun oradan biniyorsun, o ne öyle? Bir de hâlâ sedan araba seven mi var, arkada gereksiz bir bagaj çıkıntısı, estetikten uzak tasarım. Lütfen aşalım bunları.

İşin içine paralel kollar girmeye başladığındaysa olasılıkları ve üretmek istediğiniz modelleri düşünmeye başlıyorsunuz. Çeşit arttıkça zorlanıyor, fabrikanızın alanını en iyi şekilde kullanarak üretim veriminizi arttırmaya çalışıyorsunuz. Beyninizin zorlanması nedeniyle sıcaklık artışını kontrol ederek, muhallebi kıvamına gelmeden mola vererek *PUBG* veya *LoL* oynamanızı tavsiye ederim (bir cümleyle 80 milyor kişiyi karşına almak). Sonrasında sakin kafayla düşünmenize yardımcı olacak papatya çayınız sayesinde Endüstri Mühendisliği dersi tadındaki oyununuza geri dönebilirsiniz.







- Güzel mantık, gerçekçi detaylar
- Animasyonlar sevimli
- Müzikleri fena değil

–

- Geliştikçe çok zorlaşıyor
- Aniden kapanmalar hoş değil

7+



Son Karar

Üretim içeren karışık simülasyon oyunlarına ilgi duyanlar mutlaka bakmalı.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Positech Games | **DAĞITIM:** Positech Games
DİJİTAL İNDİRME: 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz138-pl

DISSIDIA FINAL FANTASY NT - FREE EDITION



Ücretsiz de olsa, PC'ye de çıksa, aynı tas aynı hamam...

"...şu an incelemeyi yazdım bitti, bir daha da girmem" diye bitirmişim geçen yılki 5 puanla sonuçlanan *Dissidia NT* incelememi. Ama madem bedava oynanabilir hale gelmiş, üstüne PC'ye de çıkmış, eski *Dissidia*'ların hatırına birkaç gram daha şans vereyim dedim. Vermesem de olurmuş.

Ücretsiz versiyonda oyunun hikâye modu yok. Bir şeye benzemiyordu zaten, olmasa da olur. Online-offline dövüşler yapabiliyorsunuz sadece. DLC karakterleriyle beraber 34 dövüşçü var oyunda, bunların 4'ü ücretsiz versiyonda seçilebilir durumda ve bu 4 karakter her hafta değişiyor. İstediğiniz bir karakteri satın almak isterseniz de 32 TL'nizle vedalaşıyorsunuz.

4 karakter çok az bir kere. Oyun 3'e 3 oynanıyor, hafta boyunca maçlarda sürekli aynı tipler gelecek demek bu. Bir karakter için de 32 TL çok aşırı fazla.



Ekstra para verdiniz veya vermediniz, fark etmez. Oyun rekabetçi bir online ortam yaratmak için tasarlanmış olsa da online altyapı rezalet. Takılma olmayan, lag'siz veya komple düşmediğim tek bir maç bile olmadı. Optimizasyon da kötü ayrıca, eski olsa da *Tekken*'i mekkeni yağ gibi çalıştıran makinemde en düşük ayarlarda bile kastı oyun. Square Enix PC olayını hâlâ tam beceremiyor.

Geçen yılki incelemede de dediğim gibi, oyunun temelleri sağlam aslında; karakterler, özel saldırılar, dövüş sistemi vs. gayet başarılı. Ama bu temeller 3'e 3 dövüşlere uygun değil. Başta görsel efektlerin abartılılığı her şeyi fazla kaotik hale getirdiği için oyundan keyif almak çok zor. En geçen bir yılda da üzerine pek şey koyulmamış. Eski *Dissidia*'ları oynayınız efendim. ■ **ÖMER**

+
- Temelleri sağlam
- Bir sürü sevilen FF karakteri

−
- 3v3'e uygun değil
- PC optimizasyonu
- Online kötü
- Ücretsiz karakter az

4

Son Karar

Online ve F2P yapı da kötü olunca söylenecek iyi şey kalmıyor.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam, PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com

GRIP: COMBAT RACING



Taklacı güvercin

Doksanların sonlarında ortaya çıkmış cevherlerden *Rollcage*'i belki aranızdan hatırlayan çıkar. O zaman *Need for Speed*'ler ve *Test Drive*'lar havalarda uçuşurken çıktığı için çok dikkat çekemedi ama ben severek oynardım şahsen. 2020'li yıllara girmemize az kala serinin ruhani devam oyunu *Grip* geldi ve ince gövdeli, devasa tekerlekli, takla atsa da tersten gidebilen bu arabalar günümüze daha modernleşerek gelseydi keşke demek istiyorum.

Grip sadece *Rollcage*'in ruhani devam oyunu değil, neredeyse aynısı olmuş. Özel saldırılar aynı, savunma kalkanının yeri aynı, hatta araçlar bile büyük oranda elden geçirilmiş *Rollcage* kasalarından oluşmuş. Belirli haritalardaki "ben burayı daha önce oynamıştım" hissi de yapımcı ekibin orijinal haritalardan fazlasıyla ilham almasından kaynaklanıyor. Doksanlarda tutmamış ama (ben dâhil) hayranları olan bir oyunu neredeyse hiç değiştirmeden çıkarmanın nasıl bir deli yatırımı olduğundan bahsetmeyeceğim bile. 90'larda kusurları olan *Rollcage*'in bu halinin de, yeni teknolojiyle gelen daha önemli sorunları var. *Grip*'i yaparken "artık teknoloji gelişti, haritaları da büyütelim" demişler, büyütülen haritalarda bolca takılacak nokta, iyi okunamayan yapılar ve oyunun temposuna uymayan anlamsız sert dönüşler var. Oyunun hız hissiyatının önüne de yapılan özel saldırılar ve bonuslar geçince *Grip* eski tadını hiç veremiyor ne yazık ki...

Nostalji harika bir hissiyat da olsa da o çocukluğumuzda bayılıp oynadığımız çoğu oyunun günümüzde vasat veya vasat altı kalacağının en önemli kanıtlarından biri *Grip*. Modern oyun tasarımcıları 90'lar ve 2000'li yılların oyun mekaniklerine ait onca sorunu boşuna çözmediler. ■ **ALİ**



+
- Orjinal oyunun ruhunu iyi yansıtmış
- Kutulardan çıkan bonus özellikler eğlenceli

−
- Roll Cage'den kalan sorunlar devam ediyor
- Büyük haritalar sıkıntılı
- Hız hissiyatı iyi değil

5+

Son Karar

Grip'ten zevk almak için takla atmanız lazım.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Caged Entertainment | **DAĞITIM:** Wired Production | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 180 TL (PSN), 40 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-138-grip

THE LEGO MOVIE 2: VIDEOGAME

sw | one | ps4 | osx | **win**

Ama... Ama neden??

Şimdi. İşe biraz arka plan bilgisiyle başlayalım. Ben Lego oyunlarını severim. Belki benim yaşımda birisinin Lego oyunlarını sevmesi gerekenden biraz fazla seviyor bile olabilirim. Ama bu oyun hakkında söyleyeceklerim pek de iç açıcı değil.

Filmi izlediyseniz, eğlenceli bir konusu var aslında. Canavarlar dünyayı istila etmiş. Post-apokaliptik bir şehirde yaşayıp giderken gökyüzünden düşen bir cismi araştırmak için yola çıkınca maceramız başlıyor. Sabah kahvesinden ödün veremeyen hafiften şapşal Emmet, elinden her iş gelen Lucy, canavarların acayip şirin oluşu falan, bunlar zaten beklediğimiz şeyler. Ve açık konuşmak gerekirse 1 saat 47 dakikalık bir filmi çekip çekiştirip, çok da fazla dolgu malzemesi kullanmadan 15-20 saatlik bir oyun ortaya çıkarmak pek de kolay iş değil. Ama asıl takıldığım nokta da zaten karakterler ya da hikâye değil.



Lego oyunlarından birini bile oynadıysanız kontrollere aşinasınızdır. Fakat gelgelelim Lego bu oyunda kontrolleri değiştirmek, fareyi de işin içine sokmak ihtiyacı hissetmiş. Ben ki tıkır tıkır Lego kıran, pıtır pıtır Lego altıncıklar toplayan insandım; bir saat şuna tıkla, H'ye bas, ay yok F'yle kırıyorduk, fare tekeriyle alet edevat değiştir… Yok efendim, insan bir kere bir şeye alışmışsa bırakamıyor. Oyunun daha çok çocuklara yönelik oluşunu, dolayısıyla yavaş geçen replikleri, birkaç bug'ı vesaire bir kenara bırakmaya çok hazırdım Lego. Ama bir şey bozuk değilse kurcalamayacaksın kardeşim. Alışıyorsunuz elbette ki, ama ben eğlenemedim bir türlü vallahi. ■ **GÜLHİS**

+

- **Bricksburg'da gezinmek, yeni yerler keşfetmek**
- **DUPLO'lar çok şirin**
- **Batman :)**

–

- **Yeni kontroller aman aman**
- **Replikler yavaş**
- **Sanki çok mu basit**
- **Bazı yerlerde yüklenme, takılma problemleri**

6

Son Karar

Bana eğlenemedim dedirttiniz ya...

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Traveller's Tales | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **DİJİTAL İNDİRME:** 54 TL (Playstore), 57 TL (Steam), 180 TL (PSN, XBL), 40 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** legogames.fandom.com

WHEN THE DARKNESS COMES



Hangi karanlık!?

Psikolojik korku elementleri içerdiği iddiasıyla karşımıza çıkan ve tek bir kişi tarafından geliştirilmiş bir yürüyüş simülasyonu *When the Darkness Comes*. Çok fazla bir beklenti içerisine girmeden oynanacak oyunlardan. Zaten en başından itibaren size bunu tekrar tekrar hatırlatıyor. "Bu oyunun bir anlamı yok," diyor ve ekliyor: "Hayatın da bir anlamı olmadığı gibi."

Oyun içerisinde karşılaşacağınız metinler sürekli olarak bir anlam sorgulaması etrafında dolanıyor. Nesnelere de böyle bir görev atfedilmiş benzer şekilde; arayıp durduğunuz çalar saatler, karşınıza çıkan piyano ve diğer şeyler... Bunların ne anlama geldiği sorusunu bir adım öteye taşıyıp "Anlam nedir?" sorusuna varmayı amaçlıyor oyun. Sonrasında bizim için hayatın anlamının ne olduğunu da ekliyor bu sorulara.

Ama mekânların bu anlam sorgulamasıyla ilişkisini ne ölçüde kurabileceğiniz bir soru işareti. Oyunun bu yönü herkeste aynı şekilde karşılık bulmayabilir. Belki çok derin düşünürseniz bu konuda bir mesafe kat edebilirsiniz, ama 1-1,5 saatlik oyun deneyiminiz süresince zihninizi bu yönde zorlamak isteyip istemeyeceğinizi bilemiyorum. Yine de oyunun kimi oyuncular için anlamının daha derin olacağı aşikâr, özellikle depresyon ve anksiyete konularında hassasiyeti olanlar için.



Oyunu tanımlarken kullanılan "psikolojik korku" kısmına gelecek olursak, oyun boyunca herhangi bir şekilde korkutacak bir detay göremedim şahsen. Dolayısıyla, böyle bir beklentiniz varsa, başka oyunlara yönelmeniz yerinde olacaktır.

WTDC için en önemli avantaj ücretsiz oluşu. Boşta kaldığınız bir vakitte bakmak isteyebilirsiniz, oyuna ayıracağınız 1-1,5 saatlik süre dışında kaybedecek bir şeyiniz yok nasıl olsa. ■ **ENGİN**

+

- **Felsefi hikayesi**
- **Anksiyete ve depresyondan bahsetme çabası**
- **Ücretsiz**

–

- **"Psikolojik korku" vaadini karşılamıyor**
- **1-2 kısım hariç etkileşim düşük**

6

Son Karar

Göz atılabilecek, ücretsiz bir oyun.

TÜR: Yürüme Simülasyonu | **YAPIM / DAĞITIM:** Sirhaian | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam, itch.io) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-138-wtdc

FOUNDATION

Köylülük!

C. SERPİL ULUTÜRK

Şehir kurmayı, kaynak yönetimi yapmayı, siloları doldurup doldurup komşu şehirlere satmayı seven arkadaşlar, meydandaki çeşmenin başında bir toplanabilir miyiz, size önemli bir gelişmeden bahsedeceğim.

Geçtiğimiz günlerde Steam'de "Bayağı Bir Erken Erişim"e açılan, açıldığı gibi de bizim gibilerin gözünden kaçmayarak kalabalık bir oyuncu topluluğuna ulaşan *Foundation* konumuz. Ortaçağ temalı, dolayısıyla *Cities: Skylines* ya da *SimCity* gibi sanayi, ulaşım dertleri olmayan, daha çok *Banished* ve *Settlers*'ın aşk çocuğu gibi bir oyun *Foundation*. Oyunu daha doğru düzgün harita çeşitliliği bile yokken parayı bastırıp alma sebebimi de itiraf edeyim: Organik bir yapılaşma düzeni var. Yani sınırlarını yolların çizdiği dikdörtgenler yapmıyorsunuz, hatta yol da yapmıyorsunuz. Köylüleriniz kendi patikalarını açıyor yürüdükçe, zamanla bu patikalar yola benzemeye başlıyor. Dolayısıyla mesela pazar kurduğunuz yerler çok kullanıldığı için minik meydanlara dönüşüyor. Kasabanın ana çizgileri tıpkı bildiğimiz tarihi şehirler gibi kıvrımlı, doğal, estetik bir tablo çiziyor nihayetinde, siz de "ay bunu ben mi yaptım ya" diye gururla izliyorsunuz.

Önceki şehir kurma oyunlarından bildiğimiz bölgeleme (zoning) işini *Foundation*'da da yapıyoruz. Yerleşim, tarım, extraction (kaynak toplayıp doğayı sömürmece) gibi işler için doğru alanları seçiyor ve artık salıyorsunuz köylüleri. Nüfus küçükken dertler çok sınırlı, su yok diye ağlayana çeşme dikiyorsunuz, yüzler gülüveriyor, mahalleye su geldi diye evler birer birer upgrade olmaya başlıyor. Sonraki aşamalar giyim kuşam üretip satmak, dini bina yapmak falan… Doğru dağıtım sistemini kurup ihtiyaçları düzenli karşılarsanız mahalleler sorunsuzca büyümeye devam ediyor ama işte o ihtiyaçların üretimi tarafında meşakkatli bir süreç var. Her şeyden önce belirli görevleri tamamlayarak lordun, halkınızın ya da kilisenin kalbini kazanmanız, "splendor" denen "afferim" puanlarını toplamanız lazım. Örneğin lordunuz kale yapıp asker eğitmenizi, halkınız kendinize yakışır bir vilayet binası dikmenizi, ruhban sınıfı da kaynakları dine gömmenizi istiyor. Yapmak zorundasınız çünkü buralardan gelen puanlarla yeni üretim imkanlarına kavuşuyorsunuz.



Pazarınız tek bir sebzeciden de oluşabilir, her şeyi satan bir Kadıköy pazarı da olabilir. Size kalmış.

Coğrafya kaderdir

Sadece küçük bir kısmını anlattığım detaylı bir üretim - dağıtım zinciri var Foundation'da ve şu an hepsine değinmeye çalışmanın yersizliğini fark ettim, konuyu kapatıyorum. Ama şu bahsettiğim kale, kilise gibi anıt binaları yaparken özgür bırakıldığınızı, istediğiniz parçaları birleştirerek, istediğiniz tarafa çevirerek, kapısını, kulesini, rengini, fayansını kafanıza göre döşeyebildiğinizi de eklemeliyim. Şehrinizin bu en görkemli mimari yapılarını bizzat tasarlamak, oyunun en güzel ve uğraştırıcı yanlarından biri. İlk oynayışımda aşevinden hallice bir katedral yaptığım için bu konuda çok övünemeyeceğim ama ikinci, üçüncü oyunda neyse ki çok daha iyilerini yapmaya başlıyor insan. Bir de 4 haritadan hangisinde olduğunuza göre ya bir tepeye, ya bir adaya falan koydunuz mu bu güzellikleri, saatlerce eserinizi izleyecek kıvama gelebilirsiniz.



Foundation henüz alfada olduğu için hem arayüzde, hem içerikte ilkel kalıyor. On saat kadar oynadıktan sonra her şeyi görmüş, tüketmiş oluyorsunuz ki bu süre çok az. Yapımcıların notlarında "bu daha yüzde 40'ı" gibi bir cümle var ama yeni haritalar, görevler, etkinlikler eklenmesi durumu kurtaracak mı emin değilim. Çünkü oyunun bittiği yer köylülerinize daha fazla sınıf atlamadığınız, "vatandaş" seviyesine geldikleri yer. Fakat daha üst sınıflar ekleneceğine dair bir işaret yok henüz, yani yüzde 40'ı da olsa oyundaki her şeyi görmüş olabiliriz. Yine de farklı bir şehir kurma oyunu arayanlara hunharca öneriyorum.



+

- Görsel açıdan harika
- Ekonomi ve büyüme arasındaki denge çok iyi
- Mimari tasarımlarda özgür bırakılıyoruz
- Şehirler organik gelişiyor

–

- Bazı işler çok yavaş ilerliyor
- İçerik kısıtlı
- Arayüzü düzeltmeyecekler gibi bir his var içimde

Son Karar

Potansiyeli sağlam. Eninde sonunda alacağınıza göre niye bekleyesiniz…

TÜR: Şehir Kurma | **YAPIM / DAĞITIM:** Polymorph Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** steamcommunity.com/app/690830



OLD MAN'S JOURNEY

Duygulara yolculuk

"Ben gençliğin ne olduğunu bilirim, ama siz ihtiyarlığın ne olduğunu bilmezsiniz". Ergenlik ve gençlik yıllarım boyunca anlayamayacağım, 60'lı yaşlarının ortasında vefat etmiş olan eniştemin, Orson Welles'in seslendirdiği şarkıya gönderme yaparak sık sık bana ve kuzenime söylediği bir cümle, önermeydi bu. İki yıl önce PC ve iOS için, geçen yılsa konsollara çıkan bağımsız yapım *Old Man's Journey* de, gençlik ve yaşamın sınırlı süreli bir durum olduğunu hatırlatan, bu kasvetli gerçekten yola çıkmasına rağmen karamsarlığa düşmeyen, güzel ve sevimli bir oyun.

Aynı anıya iki kere dalıp gidemezsiniz

İki saate yakın kısa deneyimimden, zihnimde ve yüreğimde kalanlarla devam edelim: Çok basit bir oynanış mevcut. Farenin sol tıklamalarıyla küçük arsa veya toprak parçalarını aşağı yukarı oynatarak birleştiriyorsunuz. Arada bir de, tren yolculuğu (bence en keyifli kısa bölümdü) gibi farklı aşamalarda, rayları birleştirme, tarihi sur kalıntıları yıkmak için dev tekerlekleri düşürmece, goyunları (evet) dürtme gibi minik bulmacamsı etkinliklere giriyorsunuz. Öyküyse ilerledikçe yavaş yavaş açılan, insan ömrü gibi ağır aksak adımlarla başlayıp giderek hızlanan bir tempoda gidiyor.

Güneşli bir gün ortası, deniz manzaralı evinin bahçesinde oturan beyaz sakallı ihtiyar adamımız, postacıdan aldığı mektup sonrası, çıkınını toplayıp yola koyulur. Dağ bayır, orman, nehir, deniz kıyısı gibi farklı mekânlara olduğu kadar, kendi yaşamından anılara da olacaktır bu yolculuk. Bir cümle bile açıklama, diyalog, konuşma olmadan; el yapımı görüntülü grafikler ve hafif, limonata tadında müzikler eşliğinde son derece duygusal bir öykü anlatmayı başarıyor yaşlı adamın yolculuğu.

Kısa sürmesi, bazen gülümseten arada bir de hüzünlendiren hikâyenin biraz fazla çabuk bitmesi dışında herhangi bir olumsuz özelliği de bulunmuyor. İnsan yaşamı, paranın satın alabileceği her nesneden, metal, beton yığınlarından karşılaştırılmayacak kadar değerli ve anlamlı. *Old Man's Journey* oynarken bir kez daha fark ettim bu önemli gerçeği, daha güçlü bir ekran kartı ya da 4K TV gibi şeyler almaya kafayı fena halde taktıysanız, özellikle tavsiye ederim ihtiyar adama duygusal yolculuğunda eşlik etmenizi, hayattaki önceliklerinizi tekrar düşüneceksiniz bu oyun aracılığıyla.





Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. İndirimli ve bol içerikli oyunlarda, ilkbaharın güneşli günlerinde, geç kalmadan görüşmek üzere.

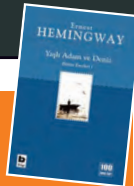
TÜR: Macera | **YAPIM:** Broken Rules | **DAĞITIM:** Broken Rules | **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam), 29 TL (XBL), 44 TL (PSN), 5 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogzz-138-omj

8

Son Karar

Sade ve duygusal bir öyküye tanık olmak isteyen oyuncular rahatlıkla bir şans verebilirler.

80'LERDEN GELEN ADAM



İlk baskısı 1952'de yapılmış, klasikleşmiş bir roman okudum bu ay: Ernest Hemingway'den "İhtiyar Adam ve Deniz". İnsanoğlunun doğa, yaşlılık dönemi ve kaderiyle olan ilişkilerini duygusal bir dille anlatan, rahat okunan felsefi bir muhabbet, bulursanız alıp okuyun derim.

OYNUYORUM

1. The Division 2 (PC)
2. Dawn of Man (PC)
3. NHL 19 (PS4)
4. Generation Zero (PC)
5. Rise of Venice (PC)

BEKLİYORUM

1. Days Gone (PS4)
2. Imperator: Rome (PC)
3. Judgement (PS4)
4. Tropico 6 (PC)
5. VtM: Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BLOODLINES 2, SYSTEM SHOCK 3, BEYOND A STEEL SKY FALAN DERKEN DERİNDEN BİR NOSTALJİ DUYGUSUNA KAPILMAMAK, ESKİLERİ AÇIP TEKRAR YÜKLEMEMEK ÇOK ZORDU BU AY.

ÇOK OYUNCULU

Yeni

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
PC, PS4, X-ONE
İlk The Division da dâhil ortalığın içerik eksikliğiyle, bug'lı, paragöz veya sonradan bozan / sonradan toparlayan looter shooter'lardan geçilmediği bir dönemde nihayet sapasağlam ve dopdolu çıkan bir looter shooter'a kavuştuk! İçeriğin ucunun bucağının olmadığı The Division 2'ye bir giren bir daha çıkamıyor.

Apex Legends
PC, PS4, X-One
Birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazanan Apex Legends şimdiden yılın oyun fenomeni oldu bile.

Anthem
PC, PS4, X-One
Vadettiği şeylerin çoğunu yapamadı. Yine de sıkıntılarını görmezden gelebilen için güzel şeyler var içinde.

Insurgency Sandstorm
PC
Takım çalışmasının başarı getirdiği, taktikselliği ve aksiyonu yüksek bir FPS arıyorsanız aradığınız buldunuz.

Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

KINGDOM HEARTS III
PS4, X-ONE
Oyunculuk hayatınızda Kingdom Hearts serisinin özel bir yeri yoksa veya KH3'e yalnızca Disney dünyaları nedeniyle ilgi duyuyorsanız sizi yalnızca "iyi" bir oyun karşılayacak. Öte yandan hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenlerdenseniz özellikle oyunun sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.

Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

The World Ends With You - Final Remix
Switch
Hikâyesi acayip, oynanışı daha da acayip TWEWY'nin hem yenilenmiş hem zenginleşmiş hali.

Atom RPG
PC
Sıkı bir Fallout oyunu için illa Obsidian'ı beklemeyin siz de canım. Bağımsız yapımcılar âlâsını yapıyor.

Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee
Switch
Nihayet şu hayatta büyük ekranda, gelişmiş grafiklerle bir Pokémon oyunu oynamak nasip oldu.

Book of Demons
PC
Üzerine kart oyunu sosu dökülmüş, bol geyikli bir Diablo klonu. Türün güzel örneklerinden.

Klasik

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
PC
Bloodlines 2 için dişleri bilemeye başlamadan önce ilk oyunu tekrar oynamak şart.

AKSİYON

Yeni

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
PC, PS4, X-ONE
Dark Souls'ların ve Bloodborne'un yapımcısı From Software hem oynanış hem hikâye anlatımı açısından kendi formülünü komple bir kenara bırakmadan çok farklı bir tecrübe sunmaya çalışmış ve yine muhteşem bir iş ortaya çıkarmış. Ve Sekiro tabii ki yine aşırı zor ve yine, hatta daha bile fazla kabiliyete dayalı.

Yeni

Devil May Cry 5
PC, PS4, X-One
Sonuna kadar teknik, sonuna kadar adrenalin dolu. DMC'yi niye bu kadar sevdiğimizi tekrar hatırlattı.

Yeni

Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.

Resident Evil 2
PC, PS4, X-One
"Mihenk taşıdır ama eskidir" diyorsanız Licker'lar aklınızı başınızdan almak için bekler.

Red Dead Redemption 2
PS4, X-One
Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklentilerimiz asla aynı olmayacak.

The Hong Kong Massacre
PC, PS4
Hotline Miami'yi alın John Woo'yla çarpın, eşittir The Hong Kong Massacre.

Klasik

Prince of Persia: The Two Thrones
PC, PS3, PS2, Xbox, Wii, PSP, GC
İnanıyoruz, bir gün Prince of Persia geri dönecek ve ortalığı yine sallayacak.

Thanos'un kuyruğu bu ay kopuyor, Avengers: Endgame'den sizin beklentiniz ne?

1. *3 saat boyunca üzülmek, ağlamak, arada da gülmek istiyorum. Ultra-duygu sömürüsüne açığım. - EREN E.*
2. *Önce Infinity War'u izlemem için beni iyice gaza getirmesi. Resmen bunca zaman sabrettim ikisini birlikte izlerim diye. - ESER*
3. *Şu Kaptan'lan Ayrın Men'i bir salsınlar artık... - GÜLHİS*
4. *Muhtemelen ölenler ve kalanlar yer değiştirecek. Ölenlerin tamamı Marvel'ın yeni nesil filmlerde düşündüğü kadro çünkü. - ALİ*
5. *Ant-Man'in... Öhm neyse şey, Captain Marvel'ın yapacaklarını çok merak ediyorum. - EGE*

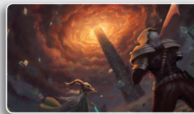
Stadia cidden o kadar da şey mi? Bence diil de...

1. *Bence o kadar da şey ya. Bugün, yarın olmaz ama bir oyunu çat diye oynayabilmek ve anında yükleyebilmek falan harika - YASİN*
2. *Bekleyip görme taraftarıyım hâlâ. Söylenenler güzel ama ne kadarını yapabilecekler bakalım. - CAN*
3. *Tıpkı VR gibi acayip gaza gelinip sonra unutulan bir diğer oyunculuk dönemi olacak bence. - EMRE S.*
4. *Fiyatları makul tutarlarsa bence gerçekten o kadar iyi bir sistem olabilir. Ülkemizde ne zaman çalışacak hale gelir orası ayrı bir konu. - ALİ*
5. *"Stabil" internet bağlantılarımız olmadığı sürece bize yalan olsa da istikbal göklerdedir, bulutlardadır. - EREN E.*

Zor bir oyunda ne kadar inatçısınız? Tıkandığınız bir yerde kaçıncı denemeden sonra pes edersiniz?

1. *Sekiro'da 50. denemede 2. boss'u anca geçtiğim düşünülürse rage quit eşiğim bayağı yüksek demek ki :P - İPEK*
2. *Baktım zorlu bir boss var "sen beni öldüremezsin, kendi fişimi kendim çekerim" der harakiri yaparım. O düşünsün. - ENGİN*
3. *Pes etmek mi? Wat iz det? (Yıllarca WoW'da hardcore raid yapıp aynı boss'u yüzlerce kez deneyen, Souls'lara hasta olan kişi cevabı) - ESER*
4. *Ikına ıkına geçemezsem iki saniye oyunu bırakıp sakinleşiyorum. Sonra geçmesi kolay oluyor valla. Pes etmek yok, acı yok Rakı. - YASİN*
5. *RAGE QUIIIIIIIITT!! (15dk sonra yeniden aç, yine dene) RAGE QUIIIIIIIIIIIIIITT!! - GÜLHİS*

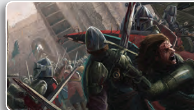
STRATEJİ



Slay the Spire
PC
Kurtarın kendinizi klasik kart oyunlarından! Aşırı bağımlılık yapıcı yapısıyla Slay the Spire'a şans vermeyen bin pişman!



Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?



Medieval Kingdom Wars
PC
Total War: Medieval III mü bekiyorsunuz? Eğer biraz düşük bütçelisi, biraz tam olmamışı da uyarsa buyurun.



Mutant Year Zero: Road to Eden
PC, PS4, X-One
Sevimli-karanlık bir görsellik, çekici bir dünya ve son derece başarılı XCOM'umsu oynanış. Yılın önemli stratejilerinden.



Galactic Civilizations II
PC
İlerlemiş yaşına rağmen, üstüne müthiş genişleme paketlerini de kattığınızda hâlâ 4x uzay stratejilerinin en iyilerinden.

FPS

Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...

Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.

Battlefield V
PC, PS4, X-One
Etrafında dönen sosyal ve politik tartışmalar bir yana, oyunun kendisi gayet güzel. Bir de bittikten sonra çıkarsalarmış tam olacakmış.

Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?

Klasik

System Shock 2
PC
Hazır 3 ufukta gözükmüşken FPS dünyasında çığır açan, bir sürü oyuna ilham olan System Shock 2'yi anmak için güzel zaman.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Dirt Rally 2.0
PC, PS4, X-One
Aman dikkat edin de bol eğlenceli bir ralli oyunu ararken Dirt 4 yerine Dirt Rally 2.0 almayın. Bu simülasyon sevenler için.



Dead or Alive 6
PC, PS4, X-One
DoA'yı sırf sevimli sevimli kızlarla yürüyen bir seri sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Son derece teknik de bir dövüş oyunu DoA 6. Valla.



Space Engineers
PC
Uzun süre kaldığı erken erişimden daha fazla içerikle çıkmasını beklerdik ama özellikle işin mühendisliğindeyseniz yine de harika.



Production Line: Car Factory Sim
PC
Gerçekten detaylı ve değme simülasyoncunun sırtını yere getirecek zorlukta bir simülasyon arıyorsanız buyurun.

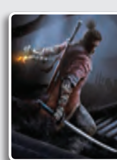


Dawn of Man
PC
Aşırı derin olmasa da yeterli içerik sunan, insanlığın en eski devirlerinde ilk uygarlığı kurmaya çalıştığınız, başarılı bir yapım.

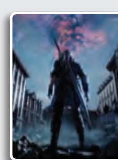
AYIN ALTIN OYUNLARI



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2



SEKIRO SHADOWS DIE TWICE



DEVIL MAY CRY 5

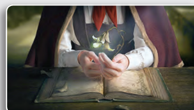
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bol bol su için, sağlıklı beslenin, midenize iyi bakın. Mortal Kombat, Days Gone falan oynarken şimdi içiniz dışınıza çıkmasın.

Nisan '19	
Zanki Zero: Last Beginning	9 Nisan
Earth Defense Force: Iron Rain	11 Nisan
Anno 1800	16 Nisan
World War Z	16 Nisan
Mortal Kombat 11	23 Nisan
Imperator: Rome	25 Nisan
SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech	25 Nisan
Days Gone	26 Nisan
BoxBoy and BoxGirl	26 Nisan
Uboat	30 Nisan
Mayıs '19	
A Plague Tale: Innocence	14 Mayıs
Rage 2	14 Mayıs
Team Sonic Racing	21 Mayıs
Total War: Three Kingdoms	23 Mayıs



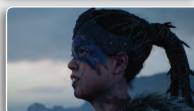
SANAL GERÇEKLİK



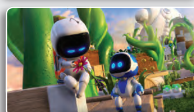
Déraciné
PSVR
Dark Souls, Bloodborne falan derken FromSoftware bunalmış olacak ki estetik tarafı güçlü, rahatlatıcı bir VR oyunu geliştirmiş.



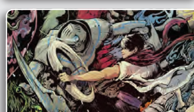
Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA

What Never Was
PC
Ücretsiz bir oyun için fazla iyi olduğunu düşünüyorsanız haklısınız. Asıl oyuna bir hazırlık, şahane de bir reklam adeta.

Yeni

Eastshade
PC
Harika bir hikâye, gel beni keşfet diye bağıran bir hikâye ve açık dünya. İnsan bir macera oyunundan daha ne ister?

Yeni

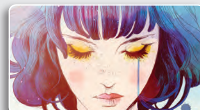
Trüberbrook
PC, PS4, X-One, Switch
El yapımı görsellerine hayran kalmamak elde değil. Hikâye olarak da güzel sayılır. Oynanışsal kazmalıklarını göz ardı edebilirseniz şans verin.

Astroneer
PC
Erken erişimde ünlü olan hayatta kalma oyunlarından Astroneer maalesef tam sürüme iyi bir çıkış yapamadı. Kötü de değil ama.

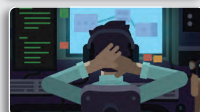
Klasik

Beneath a Steel Sky
PC, Amiga
Bu ay devamı duyurulan 1994 yapımı bu kült cyberpunk macera klasiğinin yenilenmiş versiyonu da var ilginizi çekerse.

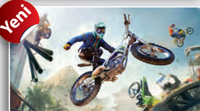
BİR GARİP OYUN



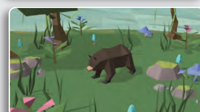
Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.



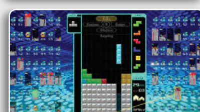
while True: learn()
PC
Kedi dilini insan diline çeviri programı geliştirin, bir taraftan da programcılığın temel mantıklarını öğrenin.



Trials Rising
PC, PS4, X-One, Switch
Motosiklet tepesinde, aşırı gaz efektler eşliğinde, kafa göz yara yara ilerlediğiniz bir platform. Ciddi de zor bu arada.



Equilinox
PC
Terapi etkisi yaratan ilginç bir oyun. Sade grafikler ve sade oynanış eşliğinde evime yön verip hayatın serpilmesini izliyorsunuz.



Tetris 99
Switch
"Ya yok artık, bir battle royale'ini yapmadıkları Tetris mi kalmıştı?" diye başına oturduk, kalkamadık...

ALT

VİZYON TARİHİ
24/05
2019

AVENGERS ENDGAME

"HER NE PAHASINA OLURSA..."

 POZAN ERTEN



Tony Stark kendine demirden bir elbise yapıp o mağaradan kurtulduğunda, Steve Rogers hayata geri döndüğünde, Odin oğlu Thor'u cezalandırıp çekicini dünyaya yolladığında ve Bruce Banner'a ihtiyaç duyulduğunda bütün bunların sinema perdesinde bir Avengers ekibi göreceğimizin habercisi olacağını biliyorduk. Ama eminim ki kimse MCU evreninin bu noktaya, bu kadar başarılı bir şekilde ulaşacağını tahmin etmemişti. Ama duyunca tüyleri hazır ola geçiren Avengers tema müziği çaldığı ve New York savaşı esnasında kameranın ekibin etrafında döndüğü o sahneden, GotG ekibinin Spider Man'le birlikte Titan'da verdikleri savaş sahnesine gelinen bu nokta; Disney, Marvel ve tabii ki Kevin Faige'ın nasıl bir sanat eseri ortaya koyduğunu kanıtlar nitelikte artık. Ve bu büyük eserin ilk büyük perdesi, bütün ihtişamıyla kapanmak üzere.

Sanırım artık hepimiz buna hazırız; kahramanların bir kısmına veda etmemiz gerekiyor. Gelişimlerini, kahramanlık anlarını, zayıflıklarını ve en insani hallerini gördüğümüz, 10 senedir hayatımızda yer alan bu süper kahramanların bir kısmı artık MCU'da yer almayacak. Bunun olması hem hikâyenin yeni heyecanlarla ilerlemesi açısından hem de oyuncuların kariyerleri açısından artık elzem. Ama veda etmek derken illa ki ölümü düşünmeyebiliriz. Serumun etkisi geçmiş ve Shield'ın başına getirilmiş bir Steve Rogers, şirketini Wakanda'yla birleştiren ve emekliye ayrılan bir Tony Stark, macerası belki sonsuza kadar sürecek olan ama halkının yanında olması gereken bir Thor, kızını eğitmiş artık ve yayını teslim etmiş bir Clint Barton ve Steve Rogers'ın sağ kolu bir Natasha Romanoff da görebiliriz.

Ben bu konuda Disney'in fragmanlardan bize hissettirdiği kadar sert ve karanlık olacağını sanmıyorum. Ya da Cap'in ölmesi fikrini hâlâ ve bir türlü kabullenememiş durumdayım. Hem stüdyonun yapısı gereği hem de her zaman açık bir kapı bırakmak gerekir düşüncesiyle, tahmin ettiğimizden daha ılımlı bir son savaş izleyebiliriz. Kaldı ki tahmin edildiği üzere kuantum evreni üzerinden MCU'ya gelecek olan zamanda yolculuk ya da alternatif evrenler kavramı; bu açık kapının ta kendisi de olabilir. Disney bu epik savaşı ve muhtemel dramayı ne şekilde anlatırsa anlatsın; emin olduğum bir şey varsa, sinema salonunda "ağlamıyorum gözüme bir şey kaçtı" diyerek sürekli burnunu çeken büyük bir kitle olacağı.

Infinity War'da yaşananlarla evrendeki canlı nüfusunun yarısının yok olmasının ardından tahminen birkaç sene geçmiş olacak ve dünyanın bu felaket sonrası geldiği nokta ve kaybetmiş olmanın verdiği o ağır yük filmde bizi karşılayan ilk kareler olacak. Stüdyonun açıklamalarına göre de şu ana kadar yayınlanan görüntülerin hepsinin filmin ilk yarım saatinden olduğu söylenmekte. Sonrasındaysa dünyaya geri dönen Captain Marvel, kuantum evreninden kurtulmuş Ant-Man'le birlikte yeni bir plan ortaya çıkacak ve tüm o karamsar hava yerini yeniden aksiyona ve epik savaşlara bırakacak. Buradaki en büyük gizem o planın yani kahramanlarımızın Endgame'inin ne olduğu, Thanos'un yaptığını nasıl geri alacakları ve tüm bunları sonuçlandırmak için ne gibi fedakârlıklar yapacağı. Defalarca konuşulan teorileri tekrardan yazmaya hiç gerek yok, ne olursa olsun bunun büyük bir plan olacağını, MCU evrenini değiştireceğini bilmek yeterli.

MCU'nun 22. filmi olan Endgame'le aslında 22 ciltlik bir Infinity Saga çizgi roman serisinin biteceğini ve yepyeni 22 ya da daha az ciltlik serilerin başlayacağını söyleyebiliriz. Fox anlaşmasının da sonuçlandığı bu tarihlerde, Kevin Faige ve ekibinin önümüzdeki neredeyse 10 senelik süreç hakkında net fikirleri olduğuna inancım tam. Orta Doğu'daki bir mağaradan, yıldızlara kadar açılan sinema tarihinin bu en büyük macerasında, karşımıza kim bilir daha neler çıkacak bilemiyoruz. Fakat stüdyonun başarısına baktığımda, hem bir devrin son perdesinde hem de ileriki zamanlarda çıkacağımız yolculukta beklentilerimin karşılanacağına eminim.

YÖNETMEN: Anthony Russo, Joe Russo **OYUNCULAR:** C. Hemsworth, S. Johansson, C. Evans, R. Downey Jr.

MCU NEDEN BU KADAR SEVİLDİ?

Marvel Cinematic Universe yani MCU yani Marvel Sinematik Evreni, sinema tarihinin eşsiz olaylarından biri haline gelmiş durumda. Bugüne kadar sinema perdesinde denenmemiş bir olayı deneyen Disney ve Marvel Studios, bu serinin başarılı olma potansiyeline sahip olduğunu düşünmüşlerdi fakat eminim ki bu denli bir başarıyı yakalayabileceklerini tahmin etmiyorlardı. Neredeyse batmak üzere olan Marvel Comics bazı kahramanlarının film hakkını satarak ayakta kalmış, Spider Man gibi vasat üstü yapımlarla sinema perdesinde Fox'la birlikte süper kahraman heyecanını yaratmaya başlamıştı. Potansiyeli yüksek fakat kalitesi gittikçe düşen süper kahraman filmleri, bu işi çok daha profesyonelce yapabileceğine inanan Disney'i de uyandırmış oldu. Iron Man, Captain America, Thor gibi süper kahramanların film haklarını satın alan Disney, büyük bir planı masaya yatırmıştı bile; daha önce kimsenin aklına gelmeyen bir sinematik evren yaratmak.

Sinema perdesinde artık azalan heyecanı TV ekranında bulan seyirciler; perdede de adeta bir dizi gibi devam eden, merak duygusu üzerine oynayan bir evreni kolayca kabullendi. Çizgi roman sayfalarından fırlamış ama sinematik anlatım için uyarlanan bu süper kahramanlar; Kevin Feige gibi vizyoner yapımcılar, Joss Whedon gibi tuttuğu altın olan yazar ve yönetmenler sayesinde seyirciyle aralarındaki bağı kurmakta gecikmediler. Ve tabii ki kusursuz oyuncu seçimleri. Sanki Iron Man olmak için doğmuş Robert Downey Jr. başta olmak üzere, Chris Evans, Chris Hemsworth ve Scarlett Johansson gibi oyuncular rollerine o kadar cuk oturdular ki bu ses tüm sinema salonlarında yankılandı. Stüdyoyla çalışan yazarların karakter gelişimi ve kahramanların motivasyonlarını neredeyse kusursuz anlatmaları üzerine bu evren çarpıcı hale geldi. Nakış gibi işlenen bu evrende gerçekleşen ya da gerçekleşecek her olaya heyecanlanmak artık engelleyemediğimiz bir durum. Bütün bunlar sinema perdesini o epik günlerine geri döndüren, saygı duyulası adımlardı.



James Gunn yuvaya dönüyor!

Ama önce öteki işlerini bir halledecek

Geçen yılın sonunda gelen ve bir SJW felaketi olarak da anabileceğimiz James Gunn'ın kovulması haberi herkeste soğuk duş etkisi yaratmıştı hatırlarsınız. Gunn'ın 10 yıl önce yazdığı tatsız mizahi tweet'lerin yeniden ortaya çıkmasının akabinde (ki yönetmen bunlar için özür dilemişti daha önceden) Disney onu kovmuş ve *Guardians of Galaxy Vol. 3* askıya alınmıştı. Ne oyuncuların aralarında imza toplayıp Gunn'a destek çıkmaları ne de internetten gelen tepkiler kararı tersine çevirememişti. Ta ki bugüne kadar.

Hayat işte, insanı vezir de eder rezil de. Gunn'ın aklının başına geldiğine ikna olan Disney onu yeniden işe aldı ve kritik hatasından dönmeyi becerdi bir şekilde. Tabii o arada Warner Bros. hamlesini yapmış ve Gunn'la yeni *Suicide Squad* filmi için anlaşmıştı bile. O film için yeni diyorum zira ilk filmin devamı olmayacak ve çoğunlukla yeni aktörleri ve karakterleri içeren reboot gibi bir yapım olacak. Gunn *Suicide Squad*'la işi biter bitmez de *GOTG* evrenine dönecek.

Peki ne oldu da Disney kararından caydı? Tabirsaize tükürdüğünü yaladı? İşin aslı Disney'in hiçbir zaman Gunn harici bir yönetmen arayışında olmadı. Kovulması da bir kısmın gönlünü hoş etmekten fazlası değil. Sonuçta adamı işe alırken geçmişte attığı tweet'leri bilmiyorlar mıydı? Bal gibi de biliyorlardı. Dolayısıyla geçen sonbaharda Gunn'ın geri döneceği kesin gibiymiş ama tozun dumanın biraz dağılması beklenmiş sadece. Tabii o arada gelen DC atağı da (*Aquaman*'ın gişe başarısı, *Shazam*'ın gayet olumlu kritikleri, yaklaşan *Wonder Woman* ve *Joker* filmleri) Marvel yöneticilerinin dikkatinden kaçmamış olsa gerek ama o esnada atı alan Üsküdar'ı geçti tabii. Hani 2022'den önce bir *Guardians* filmi beklemeyin o yüzden. Lakin bu işin şöyle de bir artısı olabilir: Özellikle *Captain Marvel* filminden sonra Marvel kozmik evreninin iyice genişleyeceği belli oldu ve önümüzdeki filmlerden sonra *Guardians 3* tam da kozmik evrenin çok önemli bir noktasına gelip konuşlanabilir. Denkleme nihayet sonuçlanan Disney'in Fox'u alması mevzusu da eklenince Gunn'ın dönüşü Marvel evrenine *Guardians*'ın ötesinde de faydalar getirecek gibi. Eh, hepimize hayırlı olsun şimdiden! ■ **EREN E.**



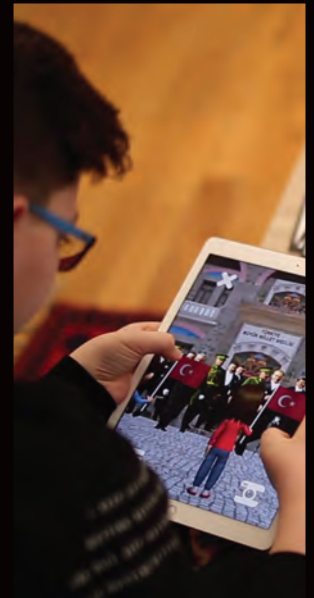
Apple'ın milyar dolarlık TV atağı

Apple beklenen bombayı patlattı ve Apple TV+'ı ünlü yönetmenlerin film yapımının inceliklerini anlattığı klas bir videoyla duyurdu. Netflix benzeri olacak olan servis 150'den fazla ülkeye aynı anda açılacak ve çok bekletmeden bu sonbaharda kullanılabilir olacak. Oldukça fazla sayıda orijinal içeriğe sahip olan servis şimdiden Steven Spielberg, J.J. Abrams, Sofia Coppola ve M. Night Shayamalan gibi yönetmenlerin projelerini listesine koymuş durumda. Biz izleyicilerse zaten korkunç fazla olan içerik bolluğundan neyi seçeceğimize karar vermiyorken şimdi hepten ekranlar başında kalakalacağız gibi. Bu denkleme ufukta gözüken Disney'in streaming servisini de eklerseniz önümüzdeki yıllarda stream savaşlarının iyice kızışacağını öngörebiliriz pekâlâ. ■ **EREN E.**

ATATÜRK 4D

Ofisimize ilginç bir paket uğradı bu ay. Atatürk 4D bir artırılmış gerçeklik ürünü. Edindiğiniz kutunun içinden Atatürk'ün hayatının önemli noktaları hakkında onlarca kart çıkıyor. Bu kartlardan istediğinizi masanın üzerine koyuyorsunuz, telefonunuza veya tabletinize ücretsiz Atatürk 4D uygulamasını indiriyorsunuz ve uygulamaya girerek telefonu karta doğru tuttuğunuzda sizi o kartın farklı farklı formatlardaki içeriği karşılıyor. Bu bazen bir video, bazen sanal bir 3D maket oluyor ve dış ses tarihteki o dönemi size anlatmaya başlıyor. Telefonunuzun dokunmatik ekranını kullanarak bu görsellerle zoom'layabiliyor, görsellere farklı açılardan göz atabiliyorsunuz.

Atatürk 4D'nin birincil hedef kitlesi çocuklar. Yazımı sade, kullanımı interaktif olduğu için son derece akılda kalıcı bir anlatımı var. Ülkemizin kurtarıcısı ve kurucusu, milli kahramanımız Atatürk'ün hayatını her çocuğun öğrenmesi ve onun bu topraklarda doğdu için ne kadar şanslı olduğumuzu anlaması gerektiği kanısındaydım. Atatürk 4D de teknolojiyi kullanarak bunu etkili bir şekilde yapıyor. 34 TL'lik fiyat etiketi de son derece uygun bana kalırsa. Kutudan çıkan, Atatürk'le fotoğraf çektirme imkânı veren kart da hoş bir eklenti. Projenin arkasındaki Mustafa ve Erhan Salman'ın ve diğer Artge Kids çalışanlarının eline sağlık. ■ **ÖMER**



DIE

ZARLAR KİMİN İÇİN ATILIYOR?

Masaüstü FRP tutkunları ve genel anlamda fantastik işleri severler hele bi' gelsin yamacıma, size diyeceklerim var. *Die* (ölmek değil de FRP'deki zarlara verilen isim) tam anlamıyla bahsettiğim kitleye oynayan, okuyucusunun genel kültürüne aşırı güvenen ilginç bir seri. Olaylar 90'ların ortalarında bir grup arkadaşın sıra dışı bir FRP'ye başlaması ve oyunun dünyasına çekilip (*Jumanji* geliyor akla hemen) burada 2 yıl boyunca hapsolup dünyamıza dönmeleriyle başlıyor. Öykü buradan 25 yıl sonrasına sarıp bu çocukluk travmasını atlatamamış yetişkinlerle tanıştırıyor bizi (ki burada da hemen *It* havası alıyoruz). Sonrasında olayların karışıp ekibin o fantastik dünyaya geri döneceğini tahmin edersiniz zaten. Şahsen zevkle okuduğum *The Wicked & The Divine*'ın yaratıcısı Kieron Gillen, *Die*'da yer yer kolaya kaçan ve göndermelerle dolu bir yazım benimsemiş ama öykünün yetişkin havasını da koruyarak önümüze kemirebileceğimiz lezzetli kemikler atmayı da ihmal etmemiş. Çizer Stephanie Hans'sa daha çok kapak illüstrasyonlarıyla tanıdığımız başarılı bir isim. Burada da o keyifli renk paletlerini sürdürmüş ama çizimlerin detay seviyelerinin yer yer düştüğünü, mekân tasarımlarınınsa biraz fazla konsept sanat havasında olduğunu düşünüyorum ben. Güzeller ama genel olarak. Öykü ilk 4 sayıda araya ufak tefek yetişkin öğeleri yedirilmiş bir genç işi fantastik roman gibi gitse de gelecek vaat eden bir izleği olduğu da kesin. Şöyle bir 10 sayı çıktığında okunursa daha keyifli olur. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Popüler kültür göndermelerine bu denli sırtını yaslamasa ve yalnızca kendi senaryosuna güvense yeter zaten. Zamanla çok güzel yerlere gider bu seri. ★★★☆☆



ÇİZGİ ROMANI ANLAMAK

PANELLER VE SEMBOLLER

Çizgi roman dehası Alan Moore'un, adaptasyon kavramına olan nefretinden mütevellit yazarlık hayatının bir noktasından sonra daima yapmaya çalıştığı bir şey var: Hikâyelerini yalnızca çizgi roman formunda tam verimle anlaşılabilecek şekilde yazmak. Onun da söylediği gibi çizgi roman yazı ve görsellerin basit bir kombinasyonundan öte bir sanat. İşte kendine özel anlatı yöntemleri bulunduran, o ya da bu şekilde yüzyıllardır insanlık için önem arz etmeye devam etmiş bu sanatın lisanını anlamak adına yapabileceğiniz en temel şey çizgi roman yazar ve teorisyeni Scott McLoud'un *Çizgi Romanı Anlamak* isimli yapıtını okumak olacaktır. Çizgi romanın kökenlerini irdelerken gramerinin görseller ve yazıları nasıl birleştirdiğini, zaman kavramını ne şekilde kullanıldığını, çizgisel (ve dizgisel) gerçekliğinin insan beynini nasıl etkileyip onun tarafından nasıl algılandığını örneklerle anlatan en önemli yapıtlardan bir tanesi olur kendisi. Geçtiğimiz aylarda Sırtlan Kitap tarafından dilimize kazandırılan Çizgi Romanı Anlamak, bir rehber görevi görmese ve buna uğraşmasa dahi çizgi romanların birden fazla kişi tarafından ortaklaşa ilerletilen yaratıcı sürecine dair bakış açısı kazandıracak bir eser. Eğer çizgi romanları bir kaçış aracı olarak kullanmanın da ötesinde bir sanat dalı olarak ciddiye alanlardan, tarihine merak duyanlardansanız bu kitabı okumamanız kabahat, benden söylemesi. Koşa koşa alın ki devam kitapları olan *Reinventing Comics* ve *Making Comics*'i de dilimizde görebilelim. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Çizgi romana bakış açınızı değiştirecek. ★★★★★


HOLLYWOOD

POZAN ERTEN

BOJACK HORSEMAN

"Yeterli olanı aramayı bırak, çünkü asla yeterli olmayacak..."

Hayvanların ve insanların bir arada yaşadığı, daha önce pek karşılaşmadığımız türde bir çizgi film evreninde, tüm insani sorunlarıyla bocalayan bir at BoJack. Eskiden yayınlanan çok ünlü bir TV şovunun ekmeğini yemeye devam eden, ailesi yüzünden yaşadığı travmalar nedeniyle insan ilişkilerinde hep sınıfta kalan ama bir yandan hep bir arayış içinde olan, huysuz, orta yaşlı bir adam. Mutlu olmak, umursamak, sevmek, sevilmek ve iyi bir insan olmak gibi standart klişeleri hayatı boyunca elinin tersiyle itmiş, artık hayata tahammül edemediği yaşlarındaysa onların kaygısına düşmüş kocaman bir çocuk. Neyin kıymetli, neyin değersiz, neyin derin, neyin anlamsız olduğunu anlamakta güçlük çeken, geç kalmışlık hissinin hakkını sonuna kadar veren, tutarsız bir ayyaş. Hayatını izlerken, başımıza gelmiş ya da gelme potansiyeli olan tüm karamsar ve acımasız hayat senaryolarını gözümüzün önünden geçiren bir denek. Netflix'in tuttuğu aynada, muhakkak kendimizden bir parçamızı görebileceğimiz bencil, sarkastik, nihilist, tutarsız, komik ve üzgün bir karakter. Holywoo sakini, animasyon tarihinin eşsiz karakterlerinden biri; BoJack Horseman.

Beş sezondur bir arayış içinde Bojack. Bazen huzuru, bazen ilgiyi, bazen aşkı, bazen başarıyı, bazen gerçek bir hüznü, bazense yarım bir neşeyi kovalayıp, sonunda her zaman kaosu buluyor. Mutlak ve sürekli bir mutluluk yerine onun kapısını her zaman yeni bir üzüntü çalıyor. Zaten aradığı da daimî bir mutluluktan çok, daimî bir iç huzur. Tüm yaptığı yanlışları bile bile, isteyerek yapmış olmanın verdiği vicdani yükten kurtulmak ve herkesten önce kendini affetmek. Kendinden nefret etmeyi bırakıp, tüm travmalarından arınıp, hayatının geri kalanını kendi kontrolünde ve daha güçlü bir duruşla yaşamak. Bir defasında dile getirdiği "Bir gün etrafına bakıp herkesin seni sevdiğini göreceksin ama hiç kimsenin senden hoşlanmadığını fark edeceksin. Ve bu, dünyadaki en kötü yalnızlık hissidir..." cümlesindeki histen kurtulmak. Yalnız bile kalsa, bunu kabullenmiş bir şekilde yapmak.

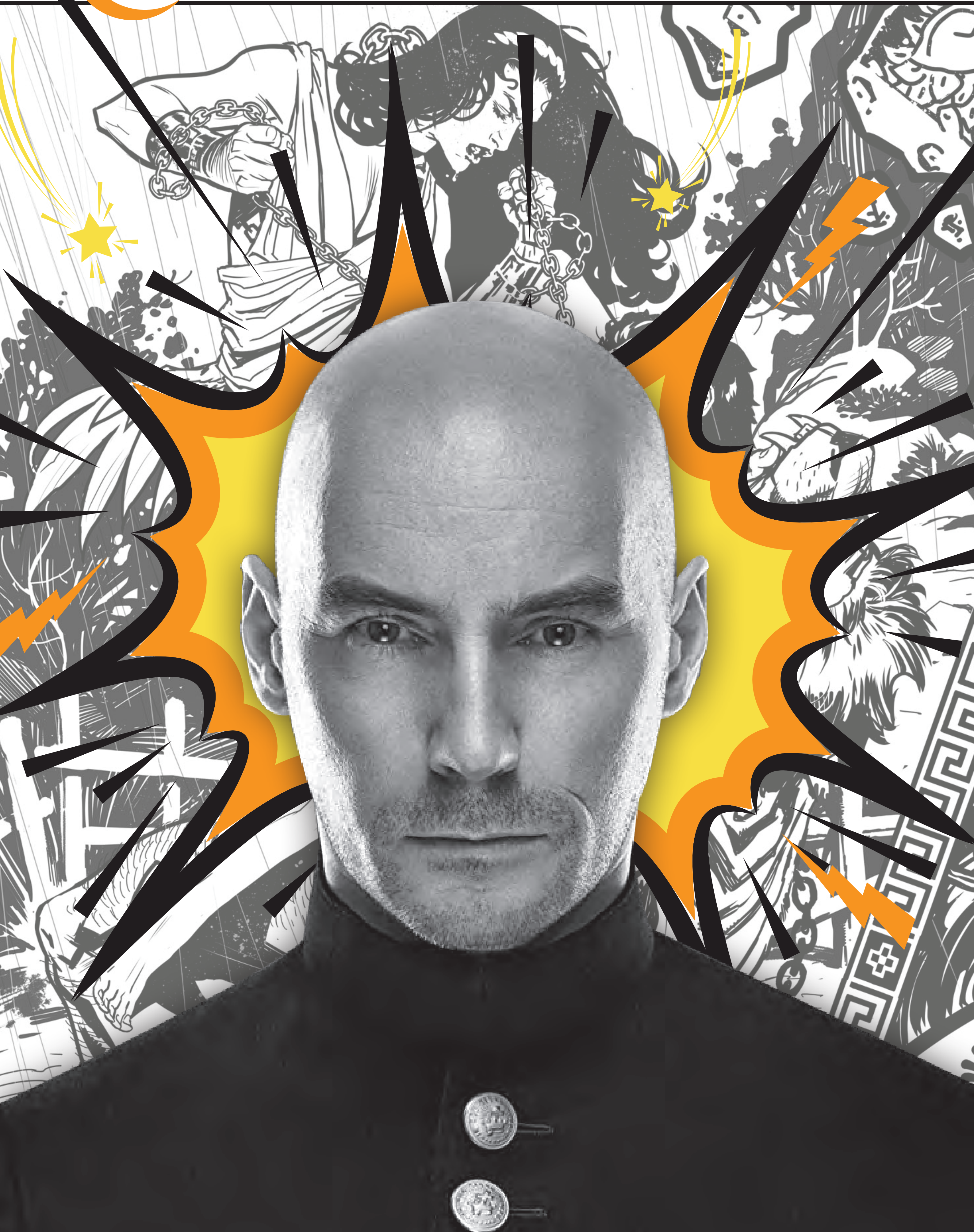


Çok şey öğrendiğini ve yaşadığını düşünen, kendini bilge gören BoJack, her defasında kalbini daha da kıran, tahammül sınırını daha da zorlayan şeylerle karşılaşıyor. Bu noktada annesinin ona söyledikleri daha bir anlam kazanıyor: "Bir canavar olduğumu düşünüyorsun. Seninle laf dalaşına girmeyeceğim BoJack. Söylemek istediğim şey, mutlu olmak istediğini biliyorum ama olamayacaksın ve özür dilerim. Sorun sadece sende değil, biliyorsun. Ama baban ve ben işte... İçindeki çirkinlik sana bizden miras kaldı. Kusurlu doğdun. Doğuştan kusurlusun. Şimdi de hayatını projelerle doldurabilirsin. Kitaplar, filmler, kız arkadaşların... Ama bir yanın hep eksik kalacak. Sen BoJack Horseman'sın ve bunun tedavisi yok..."

Evet annesi BoJack'e tam da bunları söylüyor ve bunlar ailesinin ona hayatı boyunca davranışının yanında belki de en samimi ve içten yaklaşımı. Ama biz onun başına her kötü şey geldiğinde, içinde bir yerlerde taşların biraz daha yerine oturduğunu hissediyor, şov ilerledikçe de BoJack'in yitirdiğini sandığı o anlama daha çok yaklaştığını görüyoruz. Belki bu bir mutlu son olmayacak ama o çabalamaya devam ettikçe, varacağı nokta hem ona, hem etrafındakilere, hem de bize doğru ve anlamlı gelecek.

NİHİLİZM Mİ DEĞİL Mİ?

Nihilizm, hayatta hiçbir şeyin öneminin ve kıymetinin olmadığını savunan, öncüsünün Nietzsche olduğunu söyleyebileceğimiz bir felsefe, yani düşünce biçimidir. Bu karamsar düşünce biçimi, günümüzde popüler kültürün kurmaca eserlerinde yer alan başkarakterlerde beklenmedik bir şekilde karşımıza çıkmaya başladı diyebiliriz. Beklenmedik diyorum çünkü artık çizgi filmlerin yetişkinler için ayrı olarak bir alt türe kavuştuğu günümüzde, rengârenk dünyaları izleyerek kalbimizin kırılması ve yaşadığımız karamsarlık hissi aslında yeni bir tecrübe sayılır. Fakat burada nihilizmin genellikle ironik bir şekilde ele alındığını görüyoruz. BoJack Horseman ya da Rick Sanchez gibi karakterler geçmişlerindeki duyarsızlıkların pişmanlığı ve suçluluğu içine sıkça girerek, bu düşünce şeklinden kurtulduklarında bir iç huzura erişeceklerini biliyorlar. Yani biz bu tip karakterleri izlerken üzülüyor ama yine de onlar için, onlarla birlikte bir umut besliyoruz. Yani nihilizm, sadece dramatik bir öğe olarak kullanılmasından öteye gitmiyor. Tamamen karanlıkta kalmak yerine, bazen onu seçebileceğimiz ve ne olursa olsun bir şekilde ondan çıkış yoluna sahip olabileceğimizin bu anlatım daha birçok örnekle de karşımıza çıkacak gibi görünüyor.



GRANT MORRISON

Modern mitolojinin dazlak kaos büyücüsü

ONUR KAYA

Nükleer korkunun göbeğine doğmak, günümüzde ünlenen ve çizgi roman dünyasına derinden etki eden pek çok yazarın ortak noktalarından. Grant Morrison da bu yazarlardan. Glasgow'da, kendi deyimiyle "dünya üzerindeki yaşamı 50 sefer yok etmeye yetecek" nükleer denizaltıların fazlaca yakınında çocukluğunu geçiren ve bomba konseptine olan korkusuna çocukluğunu renklendiren süper kahraman ikonuyla direnen Morrison, yazarlık yaşamı boyunca bu temel fikri geliştirmek ve ulaşabileceği ufukları görmek üzerine yoğunlaşan bir sanatçı.

Seksenlerde başlayan karanlık çizgi roman çağının Watchmen ve The Dark Knight Returns'le realizme çakılan bünyesine ferahlık getiren taze ve yer yer sürrealist fikirlere babalık etmesi de bu yüzden. Süper kahraman olmanın gerçek dünyadaki muhtemel izdüşümlerini keşfetmek yerine, konseptin ikonik ve mitolojik değerini geliştirip genişletmeye çabalayan ve bu süreçte meta insanı, insanlığın evrimsel süreçte ulaşmaya çabalaması gereken, ulaşması kaçınılmaz olan bir ideal olarak kurgulayan, gelecek olacakların mitolojisi olarak gören Morrison'ın içine girdikçe kafa yakan hikâyelere imza atması da bu yüzden. Bu durumun yol açtığı bir başka şey de, yazarın adının, normal problemleri olan süper insanlara sahip Marvel'ınkilerden ziyade güçleriyle tanrılaşan DC'nin karakterleri beraberinde anılması. Morrison, Justice League karakterlerini modern Amerikan mitolojisi olarak kabul ediyor ve hikâyelerini buna göre kurguluyor yani. Zack Snyder'ın BvS ve Men of Steel'daki beceriksizlikleri arasında attığı "Ben mitoloji çekiyorum mitoloji!" çığlıkları, Morrison'ın eserlerinde yıllar yılı akliselim fısıltılar olarak özümsenen şeyler yani.

Morrison'ın kafayı bozduğu ve eserlerinde sıklıkla kullandığı iki başka önemli noktaysa bütünleşik zaman algısıyla holografi ilkesi. Holografi ilkesi, bir evreni meydana getiren her şeyin veri olarak iki boyutlu bir düzlemde saklanabileceğini öne süren teori. Zamanı "tek seferde bir an" olarak algılamak yerine Doctor Manhattan'ın yaptığı gibi baş ve sonuyla bir bütün olarak görebilseydik holografi ilkesindeki gibi algılayabilirdik ve form sonsuz büyüklükte bir çizgi roman sayfasından farklı olmazdı. Morrison da bu bağlamda evrenin tamamını kozmik bir çizgi roman olarak görüyor diyebiliriz. Tabii yazar bununla da yetinmiyor, işin içine bizim sahip olduğumuz standart algı seviyesine çok üstün noktalarda yaşayan beşinci boyuttan gelme uzaylıları falan katıyor, ortalık iyiden iyiye şenleniyor. Biz nasıl süper kahramanların düşüncelerini çizgi roman sayfalarında okuyorsak, bizi kâğıt üzerinde basılmışız gibi rahat rahat okuyup gözlemleyen varlıklar var Morrison'a göre.

Zaten Morrison'ın dillere destan olan ve kendinin de tam olarak tanımlayamadığı beşinci boyut varlıklarıyla yaşadığı mistik Katmandu yaşantısı, yazarın evrene dair fikirlerini doğuran tecrübe. Katmandu'dayken (Ve kafasının güzel olduğu bir anda. Çizgi roman sektörü, özellikle çizerlerde halüsinojen madde etkisinin bariz hissedildiği bir döneme sahip. Özellikle Gümüş Çağ sonu ve Bronz Çağ başına denk gelen dönemlerin ötesinde bu etkinin bayrak taşıyıcısı olan isim de Grant Morrison.) muazzam yoğunlukta, bir daha asla benzerini yakalayamadığı bir aydınlanma anı yaşayan yazarın söylediğine göre bu an ona uzayla zamanın, hatta çoklu evrenin dışına çıkma imkânı tanımış. Duvarlardan, mobilyalardan çıkan ve cıvadan yapılmış gibi görünen saf holografik varlıkların davetlerine kulak veren ve evreni "dışarıdan gören" Morrison, bunun sonucunda aslında dünyanın ve evrenin akla hayale sığmayacak büyüklükte bir "makro-organizmanın" parçası olduğu kanısına varmış. Bu yüzden dünyanın ve toplumun pek çok açıdan bir bütün olarak değişim geçirdiğine, iyilik ve kötülük kavramlarının "ne yaparsak kendimize yapıyoruz" önermesi dahilinde geçerlilik sahibi olduğuna inanıyor. Çizgi romanın masum ve basit dönemi olan Altın Çağ'a ait imgelerle sıklıkla oynaması da bu yüzden.

Tabii Morrison'ın fikirleri, haklarında bu şekilde konuşunca tıpkı yazarın 60 yaşında olduğu halde çok genç göstermesi gibi çiğ geliyor olabilir kulağa. Ancak bunları eserlerinden özümseyebilenler için onu bu kadar iyi bir yazar yapan, en azından yarattığı dünyanın içinde olduğu sürece okurun aklını bunlarla çok iyi çelebilmesi. Moore'un aksine çizgi roman sektöründe hâlâ varlığını hissettirmesi ve aynı umutla, aynı hevesle üretmeye devam etmesi Grant Morrison ismini çizgi roman dünyasına altın harflerle kazıyor.

ÇİZGİ ROMANIN BÜYÜSÜ

Morrison ve öncülü/rakibi Alan Moore, doksanlı yıllarda açıktan açığa büyüyle uğraştıklarını ilan eden isimler. Morrison ağırlıklı olarak "sigil" büyüsüyle ilgileniyor. Sigil ismiyle anılan semboller literatürde, içinde bulunduğunuz evrene olmasını istediğiniz şeyi ifade etmekte, bildirmekte kullandığınız, yaptığınız büyüyü odaklamaya yarayan işaretler olarak geçiyor. Nors mitolojisindeki rünler birer sigil mesela. Morrison'ın bu külliyata bulunduğu katkıysa "Anlatı Büyüsü" olarak da bilinen Hyper Sigil (veya Super Sigil) kavramını yaratmış olmak. Sigil tek bir imge halindeyken, Hyper Sigil yüzlerce imgeyi bir arada içerebilmekle kalmayıp bir hikâyeye ve karakterlere sahip olabiliyor, zamana yayılabiliyor. Sözün geldiği nokta şu: Morrison'a göre doğru planlama ve niyetle yazılmış bir çizgi roman, Hyper Sigil olarak kurgulanmaya fazlasıyla açık. Başyapıtı The Invisibles, Morrison'ın gerçeklik değiştirmek için kullandığı bir Hyper Sigil. Bu çizgi romanı okuduğunda bilincinde kalıcı değişiklikler olduğunu iddia eden insanların yanı sıra, Morrison'ın kendine öykünerek yarattığı başkarakteri King Mob'un başına gelen bazı şeyler, çizgi romanın yayınlandığı doksanlı yıllarda Morrison'ın başına gerçekten de geliyor.

YASİN İLGÜN

YÖNETMEN: James Wan **OYUNCULAR:** Jason Momoa, Amber Heard, Nicole Kidman, Patrick Wilson, Willem Dafoe, Dolph Lundgren **IMDB NOTU:** 7.2

AQUAMAN

Denizden balık çıksa yerim (ne?)

Jason Momoa'nın aslında tamamen kendisini oynadığı ve büyük oranda karizmasıyla sırtına alıp taşıdığı Aquaman filmi DC Sinematik Evreni'nin (DCEU) en iyi iki filminden biri olmuş diyebilirim. Tabii çıta aşağılarda olduğu için (ben her ne kadar Justice League'i beğenmiş de olsam bu benim karakterlere fazlasıyla aşina olmam sebebiyleydi) bu büyük bir başarı mı, orası tartışılır işte. Ancak kesinlikle Wonder Woman'ın yanına koyulabilir bir yapım var karşımızda.

Ağırlık olarak korku filmlerinden tanıdığımız James Wan filmde izini bırakmış, bazı sahneler ben Wan'ın elinden çıktım diye bağırıyor. Ancak neredeyse Michael Bay seviyesinde patlama hayranlığı da söz konusu. Yaklaşık 2 saat 10 dakika süren filmde her 15 dakikada bir patlama oluyor. Hatta bu patlamalar da her daim birileri bir şeyler konuşurken gerçekleşiyor. Sanki gereksiz derecede aşırıya kaçılmış gibiydi. Bununla birlikte özellikle Aquaman ve Mera'nın Trench'lerden kaçtıkları o işaret fişekli sahne muazzamdı. Film adeta görsel anlamda dile gelip konuşuyordu bu gibi anlarda. CGI kısmı da genel anlamda başarılıydı, ancak orduların birbirine benzemesi savaş sahnelerini takip etmeyi ziyadesiyle güç kılıyor. Amber Heard'ün hayat verdiği Mera da bazı sahnelerde çizgi romanlardan fırlamış gibiydi, bazı sahnelerdeyse kafasındaki kızıl peruk yapaylıktan gözlerimi kanatıyordu. Filmler, diziler bunlar farklı mecralar neticede, haliyle birebir sadakat aramak bu yapımlara ve karakterlere hayat veren kişilere haksızlık olur, ancak orta yolu bulamamak ve peruk gibi basit bir elementte sınıfta kalmak da çok üzücü be sevgili Oyungezerler. Belki de ben kel olduğum için perukları gözüm daha iyi seçiyordur, bilemeyeceğim. Bununla birlikte sevgili dostum, sırma saçlı Baran Köse de filmi izledikten sonra aynı dertten yakınmıştı.

Koca paragraf boyunca peruktan konuştuk, oyuncunun performansından hâlâ bahsetmedik, bu da benim ayıbım olsun. Amber Heard karaktere başarıyla hayat vermiş, amma velakin Mera'nın rolü de yancılıkla ana karakter olma arasında gidip geliyor. Yine hikâye aşamasında kendisine nasıl bir rol yükleneceğine karar verilememiş ve sonucunda Arthur'un (Aquaman) kararlarındaki tetikleyici faktör olmaktan öteye gidememiş ne yazık ki.

Yan rollerdeki Willem Dafoe, Nicole Kidman ve Dolph Lundgren gibi dev isimlerse hikayedeki pasif rolleri sebebiyle pek bir ağırlık koyamıyorlar diyebilirim. Yoksa oyunculuklarına dil uzatmak ne haddime. Bu noktada Nicole Kidman'lı aksiyon sahnelerinden keyif aldığımı da dile getirmek isterim.

Aquaman'ın çizgi romanlardaki en büyük düşmanı ve aynı zamanda üvey kardeşi olan King Orm, filmde de baş kötü olarak karşımıza çıkıyor. Patrick Wilson elinden geleni yapmış olsa da "Honest Trailers"daki abimizin de dediği gibi ekrana geldiği ilk sahneden son sahneye kadar bağırmaktan başka bir şey yapmıyor. Muhteşem planı da bir o kadar zayıf. Hikâye Justice League'den önce gerçekleşmiş olsaydı bir nebze kabul edilebilirdi ancak Superman, Wonder Woman, Flash ve Batman gibi kahramanların olduğu bir dünyada değil Atlantis ve diğer yedi denizlerin tamamı, gidip bir de Apokolips'in ordularını getirseniz yine dünyayı işgal edemezsiniz.

Ha bir de Jason Momoa... Sen nasıl bir insansın be arkadaşım!?! Yeşil, sarı, cıvık Aquaman kostümünü bile karizmatik göstermeyi başardın ya ne diyelim daha!

EDİTÖRÜN NOTU: Süper kahraman filmlerini ve dizilerini sıkı takip edenler için keyifli bir yapım. DC Sinematik Evreni'nin de bana kalırsa en iyi iki filminden biri olmuş. ★★★☆☆

YÖNETMEN: David Yates **OYUNCULAR:** Eddie Redmayne, Katherine Waterston, Dan Fogler, Johnny Depp, Zoe Kravitz **IMDB NOTU:** 6.7

FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD



Harry Potter filmlerine öyle çok da hayran değilim fakat kitaplarını da bir o kadar severim. Fantastik Canavarlar'ın ilk filmine temkinli yaklaşmış, hatta beklentilerimi düşük tutmuştum. Filmse beni yanıltmış beklentilerimin fazlasıyla üzerinde karşıma çıkmıştı.

Eh, hata bende tabii, yönetmeni David Yates olan bir filme neden gaza geliyorsam değil mi? J.K. Rowling'in iyi bir arkadaşı olması ve Rowling'in bir yerden sonra İngiliz yönetmenlerle çalışmak istiyorum diye tutturmasıyla Zümrüdüanka Yoldaşlığı'ndan itibaren tüm ihale kendisine kaldı. Fantastik Canavarlar da yine onun ellerinde çöp olacak gibi duruyor.

Johnny Depp'in Grindelwald'unun tadı tuzu yok. Belki de biz "ilginç" karakterlerine alıştık. Geçiş hikâyesi ve Dumbledore'un neden Grindelwald'a karşı harekete geçemediğini öğrendiğimiz bu film ne yazık ki pembe dizi kıvamında. Dramatik olacağım diye çoğu zaman güldürüyor.

Grindelwald olarak Colin Farrell'la devam etselerdi keşke. **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Serinin diğer filmlerinin bizi daha az üzmesi dileğiyle... ★★☆☆☆

YÖNETMENLER: Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman **SESLENDİRENLER:** Shameik Moore, Jake Johnson, Hailee Steinfeld, Nicolas Cage **IMDB NOTU:** 8,6

SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE

Bir lunaparka gidip hiç dönmeyi istememek gibi Spider-Verse'ü izlemek. Bittiği gibi devamını ve daha fazlasını istiyor insan. Bu şaşırtıcı, zira son 18 yıldaki 4. farklı Örümcek Adam uyarlaması film. Ama siz temelleri sağlam attığınızda isterse bininci versiyon olsun seyirci yine heyecanlanacaktır. İşte filmin en büyük başarısı da bu zaten: Size beklediklerinizi beklenmedik şekilde verebilmek.

Miles Morales'in başı çektiği öykü bizi birbirine karışan evrenler ve farklı Spider-Man versiyonlarının güçleri birleştirdiği acayip bir maceraya götürüyor. Ama sürprizler için başka laf etmeyeceğim, izleyip görün. Hani neresinden dalsam öve öve bitiremeyeceğim, klasik Spider-Man öykülerinin yeni bir bakış açısı getirildiğinde halen sapasağlam çalıştıklarını rahatlıkla kanıtlayan yapımı animasyon (veya süper kahraman) filmlerini seven sevmeyen herkese rahatlıkla önerebilirim. Zira örümceğin bu sıçrayışı hem kalbimize çok yakın tınılar yolluyor hem de zihnimizi geleceğin görselliğine ışınlıyor. Şimdiden bir klasik. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Uçuk kaçık, aksiyonu bol ve her nasılsa duygularımızı da fena halde tıngırdatmayı başaran film yapılagelmiş en sağlam Ağ Kafa uyarlamalarından. ★★★★★



YÖNETMEN: Steven Caple Jr. **OYUNCULAR:** Michael B. Jordan, Sylvester Stallone, Tessa Thompson, Dolph Lundgren, Floiran Munteanu **IMDB NOTU:** 7,3



CREED 2

Bundan 15 sene önce *Rocky* serisinin bir filmini sinemada izleyebilmek benim için büyük bir hayaldi. Şimdiyse tam üç yeni filmini sinemada izleyebilmenin mutluluğunu yaşıyorum. Reboot'lar ağırlıklı olarak hayal kırıklığı yaratsa da ilk *Creed* bu döngüyü kıran oldukça başarılı (ve beni ağlama komasına sokan) bir filmdi. Devam filmiyse çok daha tahmin edilebilir bir rota izliyor ve serinin efsane kötüsü Ivan Drago oğluyla beraber geri dönüyor.

Creed 2 baba-oğul temalı. Rocky-Robert, Adonis-Apollo ve Ivan-Viktor olmak üzere 3 farklı örneği (Adonis'in Rocky'i bir baba figürü olarak görmesi de cabası) var ki özellikle Ivan-Viktor ikilisi efsane olmuş. Ivan geçmişi ardında bırakamayan bir intikam delisine dönüşmüşken bu uğurda bir silah haline gelen Viktor ne için dövüştüğünü sorguluyor, tıpkı Adonis gibi. Filmi alıp götüren karakter gene Rocky. Fakat film seriyi Adonis'e teslim etme amacını güttüğü için bu sefer rolü çok daha az.

Gelgelelim Adonis, Rocky kadar ilgi çekici bir karakter değil, Bianca'nın da "Yaparsın bebeğim!" demekten başka işlevi yok. Adrian gibi tarihe geçen bir kadın karakterin yanında inanılmaz zayıf kalıyor. Seri eğer devam etmeyi düşünüyorsa karakterleri geliştirmeli ve Paulie ve Mickey gibi oldukça sağlam yan karakterler eklemeli.

Baştan söyleyeyim, final dövüşünün bitiş şekli hayranlarının tüylerini diken diken edecek. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Seriyi belirli bir kalitede sürdüren, kimi zaman duygusal, kimi zaman dövüş sahneleriyle adrenalin patlaması yaşatan bir film. ★★★★☆







EREN ERYÜREKLİ

YARATICI: Tim Miller **SESLENDİRENLER:** Nolan North, Henry Douthwaite, Kevin Michael Richardson, Helen Sadler **IMDB NOTU:** 9,0

LOVE, DEATH + ROBOTS

Kısaca aşk, bolca ölüm ve biraz da robot

Antoloji animasyon serileri bana her daim çocukken okuduğum Süper Korku dergisini hatırlatır. Orada kurt adamından zombisine, vampirinden böcek istilasına kadar türlü çeşitli kısa öykü çizgi roman olarak yayınlanırdı ve kimisi gerçekten kaliteli olan bu öykülerin bana kattıklarını asla unutamam. İşte o dergi özünde Fransız olan ama esas popülaritesini Amerika'da yakalayan 1970'lerden bu yana da yayını süren Heavy Metal dergisinin Türkiye ayağı gibiydi. Öyküler bolca şiddet, kan, erotizm ve cinsellik içerirdi. Lakin bunun yanında sanatçılara sınırsız yaratım özgürlüğü de tanınmıştı ve orada pişen yaratıcılar ileride büyük çizgi romanlara imza attılar.

Bu ayın bombası *Love, Death & Robots* da işte tam bu kafada bir seri. Kısa kısa animasyonlardan oluşmuş tematik bir antoloji. Bilimkurgunun ağırlıkta olduğunu hemen söyleyebiliriz seçkide ki yaratıcı kısmında Tim Miller'ın (*Deadpool*) olması bunu gayet normal kılıyor. Bol bol uzaylı istilası, canavarlı, yaratıklı film seçkide yer alırken özellikle *Zema Blue, Three Robots* ve *When Yogurt Took Over* daha senaryo ağırlıklı işler olarak ön plana çıkmış. 5 kısa daha gerçekçi görselleri ve birbirine yakın temalarıyla bir grupta toplanabilecekken animasyon kökenli Miller'ın kendi live-action kısası *Ice Age* de antolojide farklı bir yer bulmuş kendine. Ama seride birkaç film de var ki onların sadece bambaşka yerlere saygı duruşu olarak burada olduklarını varsayıyorum. *Blindspot, The Dump* ve *Sucker of Souls*'tan bahsediyorum. Her ne kadar üçü de görsel estetik yönünden keyifli yapımlar olsa da konu olarak pek bir numarası olmayan çerezlik filmler. Ama onları da sevenler çıkacaktır tabii.

Gerçekçi görsellerin açtığı yeni çığıra şahit olmak bile zaten bu seriyi izlemek için yeterli sebep. Epey karanlık konseptli *Beyond the Aquila Rift* bizi galaksinin ücra bir köşesine götürürken *The Secret War* 2. Dünya Savaşı sırasında Rus bir birliğin dünya dışı düşmanlarla girdiği ölüm kalım mücadelesini anlatıyor. Ağzım açık izlediğim bu yoğun görselli işlerin yanında tatlı niyetine giden adı üstündeki *When Yogurt Took Over* ve *Alternate Histories* bünyeleri ferahlatırken *Three Robots* da seriye çok ihtiyacı olan satirik komedi dozajını enjekte etmiş. Benim şahsi favorilerimse *Zima Blue* ve *Sonnie's Edge* oldu. İkisi de ilginç sürprizler barındıran estetiği çok güçlü işler.

Yapılan filmlerden görüyoruz ki animasyonda yeni bir çağa geçiş yapılmış bile. Öyküler yetişkinlere hitap ettiğinden yaratıcılık da pek kısıtlanmamış. Netflix ve benzeri platformların bu özgürlükleri ayağımıza kadar getirmesi büyük lütuf gerçekten. *LDR* bu ay izleyebileceğiniz en iyi şey uzak ara ve Miller'ın Kasım ayında çıkacak *Terminator* filmi için de heveslenmemizi sağlıyor.

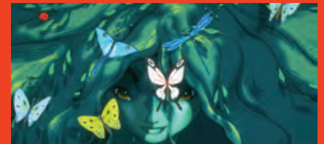
EN İYİ ANİMASYON ANTOLOJİ SERİLERİ



THE ANIMATRIX (2003)
The Matrix'in ortalığı kasıp kavurduğu yıllarda yayınlanan bu derleme hem The Matrix evrenin genişletiyor hem de akıllara takılan hikâyedeki bazı boşlukları dolduruyordu. The Second Renaissance, Final Flight of the Osiris ve World Record bu gayet şık kısa filmlerden öne çıkanlardı.



GENIUS PARTY BEYOND (2008)
Japon animasyon sanatçılarının eserlerinin derlendiği bu seçki fantastik ve bilimkurgu ağırlıklı öykülerle öne çıkıyordu. Dimension Bomb'un başı çektiği seçki teknik muazzamlığı çevreci mesajlarla birleştiren Gala ve bir çocuğun hayal gücünde kaybolduğumuz Wanwa the Doggy'le doruğa ulaşıyordu. Bunu sevenler Robot Carnival, Memories ve Short Peace'e de mutlaka baksın.



FANTASIA 2000 (1999)
Disney'in ilkini 1940'ta yaptığı, yıllık olarak yapmayı planlayıp ancak 60 yıl sonra yeniden yapabildiği ve bir daha da yapamadığı Fantasia antoloji serilerinin en tepesindedir herhalde. Disney'in kendi klasik kalıplarından sıyrılıp, daha yaratıcı sularda yüzdüğü seçki birbirinden güzel kısa filmlerle dolu ve Steve Martin'in sunumu da halen kendini zevkle izletiyor. The Pines of Rome, Rhapsody in Blue ve Firebird muhteşemdir.

EDİTÖRÜN NOTU: İzlemesi bir hayli keyifli ve zihin açan bir seri. Yaşınız tutuyorsa kaçırmayın. ★★★★★

YARATICI: Simon Rich **OYUNCULAR:** Steve Buscemi, Daniel Radcliffe, Geraldine Viswanathan, Karan Soni
IMDB NOTU: 7,0 **YAYINLANDIĞI KANAL:** TBS

MIRACLE WORKERS



Cennet Fabrikası'ndaki Mucizeleri Gerçekleştirme Departmanı'na yeni giren melek Eliza yaşanan bazı olaylar sonucunda işinden çok sıkılmış olan ve yeni bir restoran zinciri açmaya hevesli Tanrı'yla bir iddiaya tutuşur ve Dünya'yı patlatmasını engellemeye çalışır.

Bu aşırı absürt konu hem oyuncuların başarısı hem de akıcı yazım kalitesiyle gayet sevimli bir çerezlik diziye dönüşmüş. Özellikle her bölümde bir araya getirilmeye çalışılan dünyadaki çiftin hallerine ve dizinin orijinal fikirlerine epey güldüm, Tanrı rolünde Steve Buscemi de döktürmüş zaten. Onun şapşal ama yeri gelince de tehditkâr halleri her tarafından zayıflık akan ama kızamadığınız bir yönetici figürüne dönüştürmüş karakterini. Daniel Radcliffe'se yine farklı bir projede şansını denemişse de halen o Harry Potter tripleri üstünde biraz.

Satirik komedi sevenlerin direkt üzerine atlayabileceği bir yapım şu haliyle *Miracle Workers*. Zaten 7 bölümde olup bitiyor her şey, bir oturuşta izleyip eğlenip sonra da unutabilirsiniz rahatlıkla. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Komik, yer yer düşündürücü ve fazlasıyla absürt. Miracle Workers ait olduğu geleneği lâyığıyla sürdüren başarılı bir komedi.
★★★☆☆

YARATICI: Ricky Gervais **OYUNCULAR:** Ricky Gervais, Ashley Jensen, Kerry Godliman, David Earl **IMDB NOTU:** 8,6
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix



AFTER LIFE

Başımıza gelmeden tam olarak anlayamayacağımız şeylerin belki de en başında gelir, sevdiğin birisini kaybetmenin acısı ve doldurulamayacak o büyük boşlukla yaşamak. Kimisi için bu çok zor bir süreçtir ve hayatında oluşan o boşluğu bir daha hiç dolduramayacağını düşünerek her şeyden vazgeçer. Bazen sevgi ve hayat dolu bir insan bir anda nihilist ve umutsuz bir insana dönüşür. Bu oldukça dramatik bir süreç ve tecrübedir fakat sizin aksinize hayat aynı rutininde ilerlemeye, insanlar tüm sıradanlıkları, mutlulukları ve gariplikleriyle yaşamaya devam eder. Kuşkusuz bu durumu en iyi anlatabilecek insanlardan biri de komedi dehası olan ama neredeyse bütün işlerinde hüzünlü ve karanlık yanını da hissettirebilen Ricky Gervais'den başkası değildir herhalde. Derek'ten beri özlediğimiz ve hayranı olduğum bu deha, yaşamdan sonrasını, daha doğrusu onun yaşamının ardından kendi sonrasını, bizlere en sarkastik, garip bir tarzda komik, son derece gerçek ve olması gerektiği gibi hüzünlü bir şekilde anlatmak için geri dönmüş durumda.

Tam bir Gervais yapımı aslında *After Life*. Alt metninde Gervais'in anlatmak istedikleriyle dolu, hem kalp kıran hem de ısıtan, yan karakterleriyle şov yapan, kalıbına sığmayan, sizi güldürmek istediği anda güldüren, üzmek istediği anda üzen ve ne yazık ki her zamanki gibi tadı damağınızda kalan bir yapım. Yerel bir gazetede çalışan ve kısa bir süre önce karısını kaybeden Tony'nin, artık hayata tahammül edemediği noktada, tahammül edilemeyen bir adam haline gelişini ve başından geçenleri anlatıyor bizlere. Sıradan bir mahallenin sıra dışı karakterleri ve olayları, Tony'nin bu zor döneminde son derece önemli bir rol oynuyor ve ortaya son derece keyifli, son zamanların en iyi ufak çaplı seyirliklerinden biri ortaya çıkıyor. ■ **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Özlediğimiz bir Ricky Gervais işi. Eksik değil, hatta oldukça fazla. ★★★★☆

SABRİ ERKAN SABANCI

THE PRODIGY

NO TOURISTS

Hoşça kal Keith

Bazen hiç fark etmediğiniz bir şekilde, bir grup ya da müzisyen sizin için ilerleyen yıllardaki müzik zevkinizi şekillendirebiliyor, dinlediklerinizi etkileyebiliyor. Bunu bende yaptığını fark ettiğim ilk grup Deftones'tu mesela. White Pony hâlâ favori albümlerimden biri ve o albümde Tool'un Maynard James Keenan'ın ve Stone Temple Pilots'dan Scott Weiland'ın bulunduğunu bu iki grubu keşfedip, diskografilerini yalayıp yuttuktan sonra fark etmiştim ve istemsiz bir şekilde "Zamanında Deftones dinlememle bu grupları keşfetmem arasında bir bağ var mı?" diye düşüncelere dalmıştım. Elektronik müziği de "denk geldikçe" dinliyordum ama düzenli olarak takip etmeye ve dinlemeye başlamam 2009-2010 gibiydi. Dinlemeye başladığımda pek yabancılık çekmedim, çünkü 2000'lerin başındaki "meh" diyebileceğimiz Charlie'nin Melekleri filmindeki aksiyon sahnelerini hâlâ hatırlamamı sağlayan The Prodigy müziklerinin bayağı bir etkisi var buna.

Ve yıllar sonra klavye başına büyük ihtimalle ilk ve son The Prodigy albüm incelemem için geçtim. Çoğunuzun bildiği üzere Mart ayının başlarında grubun vokalisti, çılgın frontman Keith Flint hayatına son verdi ve biraz geç de olsa bu harika albümden biraz bahsetmemiz gerektiğini düşündük.

Nostaljiyi bir kenara koyarsak, No Tourists bir The Prodigy albümü. Bunu sırf "çok komiğim bakın" demek için demiyorum, gerçekten de bir The Prodigy albümü ve ne daha azı, ne de daha fazlası var elimizde. Bunu iyi ya da kötü algılamak tamamen dinleyiciye kalmış bir şey. Benim beklentim biraz daha elektronik müziği ana akıma yediren, farklı işler yapan The Prodigy'nin yine farklı bir şeyler yapması, değişik bir şeyler denemesi yönündeydi fakat ekip tamamen güvenli oynamayı tercih edip, kendi tarzlarını günümüzün standartlarına uyarlamış. Bunun en iyi örneklerini albümün ilk dört şarkısında görüyoruz zaten. Hatta kulağınıza abartıyorum gibi gelebilir ama ilerleyen yıllarda Need Some1 ve albümle aynı adı taşıyan No Tourists'in birer "The Prodigy klasiği" olabileceğini bile düşünüyorum. Fakat nasıl albümün başı iyi bir etki bırakıyorsa, sonlara doğru da biraz bıkkınlık gelebiliyor. Özellikle Boom Boom Tap'e geldiğimde, şarkının da albüm boyunca kendini en çok tekrar eden şarkı olduğunu düşününce, insan "e yeter ama" diyor. Özellikle albüm boyunca daha önceden The Prodigy şarkılarında duyduğumuz sample'ları tekrar duymanın da bu "kendini tekrar etme" sıkıntısına pek de yardımcı olmadığını



İLK KIVILCIM SÖNMÜŞ OLSA DA ATEŞ YANMAYA DEVAM ETSİN İSTİYORUZ!

söyleyebilirim.

Bu ufak eksiyi bir kenara koyup daha önce değindiğim "günümüz standartları"ndan bahsetmek gerekirse, albümün prodüksiyon kalitesi gerçekten apayrı bir noktada. No Tourists bir yandan The Prodigy'nin o klasik, kirli ve gürültülü sound'unu koruyup, diğer yandan da günümüzün standartlarına uygun bir seviyeye getirmiş ve hâlâ albümü "arkadaş oturduğum yerde yoruldum" demeden dinleyemiyorum. The Prodigy'nin yıllardır sıkıntısız bir şekilde yapabildiği "ses dalgaları üzerinden enerji verme" olayını hâlâ başka herhangi bir gruptan ya da müzisyenden alabilmiş değilim.

Günün sonunda No Tourists gerçekten de sağlam bir The Prodigy albümü. Klasik olarak adlandırabileceğimiz işler de var, "olmasa da olur" diyebileceklerimiz de. Ama ilki her türlü daha ağır basıyor. Adına da yakışır bir albüm olmuş, eğer daha önce The Prodigy dinlediyseniz bu albümü dinlerken de yabancılık çekmez, turist olmazsınız.

EDİTÖRÜN NOTU: The Prodigy, Keith Flint'ten sonra ne yapar bilmiyorum ama The Prodigy adıyla müziğe devam etmeyeceklerse de No Tourists güzel bir veda albümü de olabilir. ★★★★☆



1 **3500**
Aga B Ft. Ezhel

2 **PALACES OF MONTEZUMA**
Grinderman

3 **MANNISH BOY**
Muddy Waters

4 **MAIN THEME**
VtM Bloodlines OST

5 **I CAN'T GET THERE FROM HERE** – Alan Parsons

MURDER KING
FİYASKO

Murder King benim en sevdiğim yerli grupların başında. Cover grubu olduğu günlerden beri bolca dinlediğim, çok sayıda konserinde kafa salladığım adamlar bunlar. Yalnızca müzik olarak değil, söz kısmına baktığımızda da çok özel bir çizgisi olan ve bu çizgiyi koruyan Murder King yeni albümü Fiyasko'yla bir kez daha kulağım pasını sildi.

Ben bu albümü öncekilere göre daha melodik buldum. Melodik derken yumuşama anlamında değil tabii ki, şarkılarda gayet başarılı ve akılda kalıcı melodilerin kullanılmış olmasından bahsediyorum. Albümün en sevdiğim yanlarından biri de şarkılardan farklı farklı lezzetler almış olmam. Örneğin ilk şarkıdaki clean vokallerdeki Septic Flesh esintisi, Behemoth etkileri, Bizler Özgürüz'de arka plandaki piyano notalarının beni Dark Souls'a taşıması, albümün en iyilerinden Facia'dan aldığım Lacuna Coil tadı, Amon Amarth gibi açılış yapan Cause of my Death falan derken nasıl başladı, nasıl bitti anlamadım albüm.

Bazen şarkılardaki clean vokal kısımları biraz daha az olsa daha mı iyi olurdu diye düşünmedim de değil ama bu tamamen tercih meselesi. Önceki albümün aksine şarkıların İngilizce ve Türkçe karışık olmasını da beğendiğimi söyleyip, özellikle de Facia'nın sözlerini dikkatle dinlemenizi tavsiye ederim. **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Murder King yoluna devam ediyor ve bunu yine büyük bir başarıyla yapıyor. ★★★★☆



RAMMSTEIN'IN DEUTSCHLAND KLİBİNİ GÖRDÜNÜZ MÜ YA? BÜTÜN TARİH DERSLERİNİ SEN VİDEO ÇEK, BİZ İZLEYELİM RAMMS!

DREAM THEATER
DISTANCE OVER TIME

Bilimsel, matematiksel şaheserler olan Dream Theater parçalarındansa daha ruha sahip Dream Theater parçalarını tercih edenlerdenim ve o özlediğim şeyi 2013 çıkışlı, grubun adıyla aynı adı taşıyan albümde büyük ölçüde bulmuştum. Sonrasında The Astonishing diye bir şey yaptılar. Kötü demek haddime değil haşa ama dinlenebilen bir şey değildi, bir acayipti. Distance Over Time'sa o çok sevdiğim 2013 albümü ayarında. Onun daha da serti.

Yine grubun en eski albümlerindeki gibi kişilik ve ruh sahibi birey şarkılar pek var sayılmaz Distance Over Time'da. Ama Dream Theater sound'unu seviyorsanız hem arkada çalsın modunda hem de oturup beyin jimnastiği modunda dinlemeye uygun bir yapıda albüm. Dengeyi çok iyi kurmuş. Parçalar da Dream Theater standartlarına göre gayet kısalar zaten ve de.

Paralyzed, Untethered Angel, S2N ve Viper King favori parçalarım oldular. Dream Theater'dan bir balat duymayalı da çok uzun zaman olmuştu, Out of Reach'e de ayrıca bir sevgiler o yüzden. Bu saydıklarım biraz daha normalimsi şarkılar, yoksa çoğunluğun "bu da insan kafası ve arkadaş" diye tepki vereceği Dream Theater parçalarını seviyorsanız siz de aradığınızı Pale Blue Dot'un kaosu içinde fazlasıyla bulacaksınızdır ve bir enstrüman çalıyor veya vokal yapıyorsanız kendinizi ezik hissedeceksinizdir. Müzik dinlemeyi beceremediğinizi bile düşünebilirsiniz bu şarkı yüzünden. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Hem insanüstü bir tekniğe sahip hem de gerçekten de dinlenebilen bir albüm. ★★★★☆



BRYAN ADAMS
SHINE A LIGHT

Te 2004'te *Room Service* diye bir albüm yapmıştı Bryan Adams ve onu aşırı beğenmiştim. Sonrasında da çıkan her albümünü dinledim… Daha doğrusu dinlemeye çalıştım diyeyim. Hepsi de aşırı sıradandı. Doğal olarak "artık bitmiş Bryan Adams" modundayken *Shine a Light*'a dair de bir beklentim yoktu ama Adams şaşırttı beni.

Öyle efsane bir albüm değil ama beklediğimden de daha iyi çıktı *Shine a Light*. Hakkında söyleyecek çok şey yok aslında, ne *Summer of 69'* gibi hem anlamlı hem enerji dolu parçalar ne *Everything I Do* gibi balatlar var, albümün neredeyse tamamı yakın tempolarda, yakın hissiyatlarda şarkılarla geçiyor. Kötü bir şey tabii bu ama işte o yakın hissiyattaki şarkılar güzel, Bryan Adams'ın un fabrikasının en dumanlı yerinde tiner çekmiş gibi olan vokali hâlâ yerli yerinde, hâlâ etkileyici.

Jennifer Lopez'le düet yaptıkları *That's How Strong Our Love Is* diye bir parça var, albümde baladımsı iki şarkıdan biri, o özellikle hoşuma gitti. Metallica'nın cover'ıyla ünlenmiş İrlanda türküsü *Whiskey in the Jar*'ın akustik cover'ı da tatlı. Onun dışında kalanlar da işte aşağı yukarı benzer, belli bir enerji seviyesinin üstünde, hoş parçalar. Onların içinden favorim de *Driving Under the Influence of Love* oldu. ■ **ÖMER**



EDİTÖRÜN NOTU: Bryan Adams sevmeyene Bryan Adams sevdirecek bir albüm değil ama sevenleri yine bir kulak versin. ★★★☆☆



HOIZER
WASTELAND, BABY!

İrlanda'nın havasından mı suyundan mı bilmem Hoizer'i dinlemek gözlerimi kapattığımda böyle yeşil çayırlarda durmayı, dalgalı bir denize bakmayı veya gri bulutların arasından az da olsa yüzünü gösteren güneşi anımsattı bana. Soul, rock, blues ve folk tınılarının güzel bir harmanı olan *Wasteland, Baby!* genç müzisyenin henüz ikinci albümü ama buna rağmen sürdüğü 14 şarkı boyunca her anına özenildiğini hissediyor insan. Özellikle *No Plan, Nina Cried Power* ve *Talk* çok tatlı parçalar.

Müzikal olarak İskoç grup Travis'e benzeyen yönleri olması (Sing diye parça bile var) hava ve sudan daha çok şüphelenmemi sağlıyorsa da Hoizer'in müzikal derinliğinin ve söz yazımının Travis'ten bir tık yukarıda olduğunu düşünüyorum. Sokakta yürürken özellikle iyi giden albüm bu esnada gündüz düşleri görmek isteyenlere şiddetle önerilir. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Uzaklara götürüp getiren dingin şarkılarıyla Hozier ruhunuza uzun süre tutunacak ve dönüp dönüp dinleme isteği yaratacak. ★★★★☆

FERİDUN DÜZAĞAÇ
10'A ÖZEL

Albüm başlıyor, bildiğimiz sevdiğimiz Feridun albümü tadı verecekmiş gibi oluyor, sonra araya arabeskimsi nağmeli vokaller giriyor. Sonra şarkılar bunlarla dolmaya başlıyor. Araya dıptısdıptıs'lı bir şarkı giriyor falan… Hayır değişiklik olsun istiyorduysa arabesk veya elektronik albüm yapsaymış Feridun, şikâyetim olmazdı. Ama %90'ı Feridun'un kadife gibi vokaliyle giden tatlı akustik-rock parçaların ortasında durduk yere ağıt gibi arabeskimsi vokal girince de saçma duruyor. O kadar enstrüman altyapılı şarkının ortasında bir tane elektronik şarkı garip duruyor.

Sözler peki? "Aşk bu mu, aşk acı mı, acıtır mı, incitir mi?", "Aynalardan kaçarken özlenmeyi beklemek ne kadar acı, ne kadar komik ve bana ait, değil mi?" gibi incelikli sözlerle kalplere işleyen bir adamın "yalancılardan, yabancılardan, gel kurtar beni bu acılardan" gibi bodoslama sözler yazıp bir de bunları gururla nakarat diye tekrar tekrar söylemesi... üzdü.

Albümü her açtığımda bu hislerle dinliyorum, sonra son üç şarkı geliyor: Yabancı, Gel ve bir Erkin Koray cover'ı olan Sen Yoksun Diye. Üçü de birbirinden şahane. O kadar üzdükten sonra gönlümü biraz almayı başarıyor yine Feridun. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Sen Feridun Düzağaç'sın, büyük düşün. ★★☆☆☆



JOCHEN SCHIMMANG

YENİ ORTA

Kitapların değeri asla azalmaz

Çok da uzak olmayan bir gelecekte, 2029-2030 yıllarında, Avrupa'nın merkezinde, Berlin'de geçen distopik bir öyküyü anlatıyor *Yeni Orta*. Askeri cuntadan sonra gelen geçiş hükümeti, yaklaşan seçimler, devrik diktatörün ortaya çıkıp iktidarı tekrar ele almasından korkulan ortam gibi okuyucuyu biraz düşündürüp merak da ettiren bir atmosfer söz konusu.

Başkahramanımızsa, kitaplara karşı ciddi bir bağı olmadığı halde eski diktatörün boşalttığı bölgede büyük ve kapsamlı bir kütüphanenin düzenlemesi için çalışan, kendi halinde, orta yaşlı bir adam. Yan karakterlere verilmiş Eleanor Rigby, Frodo gibi isimlerde, bazı diyaloglardaki ironik cümlelerde geçtiğimiz yüzyılın ikinci yarısıyla ilgili göndermeler, sürpriz yumurtalar satır aralarında göze çarpıyor. Araya bir de kayıp baba arayışı şeklinde bir mini yan öykü de giriyor, bölüm sonlarında kimisi kurgu ürünü kitaplardan, röportajlardan alıntılarla da olaylar örgüsü bütünleniyor.

Ara vermeden, iki-üç kerede bitirebilen okurlar için ilginç ve düşündürücü, kasvetli, endişeyle dolu yakın gelecek Orta Avrupa'sında geçen, distopik bir öykü anlatıyor yazar sade bir dille yazdığı, dipnotlarla desteklenen 240 sayfa boyunca. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Günümüzle kıyaslamalar yaratmadan okumanızı öneririm. ★★★★☆



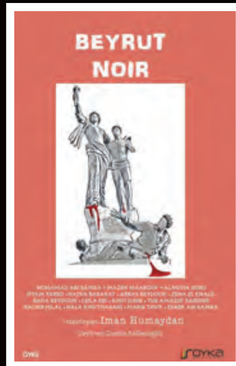




BEYRUT NOIR

KARIŞIK ÖYKÜLER

Bize coğrafi ve kültürel olarak çok yakın bir bölgeden, Beyrut'tan 15 farklı yazarın öykülerinden oluşan bir kitap *Beyrut Noir.* Her birinde farklı insanların gözünden bakılsa da, 200 sayfa tamamlandığında, 2. Dünya Savaşı'nın hemen sonrasında "Doğunun Paris'i" diye övülen bu çok kültürlü, çok renkli şehrin başrolde olduğunu fark ettim.



Savaş sırasında ve sonrasında, sanat merkezli tarihi binalarla birlikte, yaşam ve ruhlar da ağır hasar görüyor. 15 farklı yazardan, farklı üsluplarda kaleme alınmış öykülerin ortak özelliği, çatışmaların getirdiği yıkım karşısındaki çaresizlik, endişe, hüzün gibi duyguların yanı sıra, çocuksu bir umut da hissediliyor satır aralarında. Tarihi ve kendine özgü özellikleri olan kentin güzel geçmişine özlemi dile getiren, çocukların sadece minik hayallerinin, arkadaşlarının peşinde koştuğu, gençlerin âşık olduğu, aile üyelerinin birlikte yemek yediği, okuyanın yüreğine seslenmeyi başaran, sade ve akıcı anlatıma sahip öyküler hepsi de.

Bize yabancı diye baktığımız topluluklarla olan benzerliklerimizi fark edebilmek adına; tek şekerli, ılık bir bardak çay eşliğinde okumanızı öneririm. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Rahat okunan, hüzünlü, aynı zamanda da renkli Orta Doğu yaşanmışlıkları, öyküleri. ★★★★☆

MICHAEL J. SULLIVAN

DESTANLAR ÇAĞI

Bir süredir ağırlıklı olarak bilimkurgu klasikleriyle karşımıza çıkan İthaki Yayınları'nın yeni başladığı epik fantastik atılımının ikinci adımı Michael J. Sullivan'ın altı kitaplık İlk İmparatorluğun Efsaneleri serisi oldu. Serinin ilk kitabı Destanlar Çağı'nda yüzyıllardır bir arada yaşayan insanlarla ilahi bir varlık olarak görülen Fhreyler arasında yaşananlar anlatılıyor. Fhreyler büyü kullanabilen, yenilmez, ölümsüz ve üstün bir ırk olarak görülüyor. Ancak bir gün hiç beklenmedik bir şey oluyor ve içlerinden biri bir insanın elinde can veriyor. Bu da bilinen düzenin bütünüyle yıkılmasına ve korkunç bir savaşın başlamasına neden oluyor. Türün sevenlerine duyurulur. ■ M. İHSAN

BRENT WEEKS

KARA PRİZMA

Yurtdışında çok ses getiren Işıkyaratan (Lightbringer) serisinin ilk kitabı Kara Prizma, İthaki Yayınları tarafından dilimize kazandırıldı. Kitapta büyünün özel sözcüklerle ve asalarla değil, ışığın tayfları vasıtasıyla yapıldığı bir dünya anlatılıyor. Her rengin kendine has bir gücü var ama her büyücü (ya da kitaptaki adıyla "ışıktar") her rengi kullanamıyor. Hepsini kullanabilen tek bir kişi var: Prizma. Ya da gerçek adıyla Gavin Guile. Her nesilde sadece bir Prizma ortaya çıkıyor; ancak çok kudretli kimseler olsalar da ömürleri kısıtlı. Ve Gavin'in ölmeden önce yapmak istediği çok önemli şeyler var. Ama beklenmedik bir anda kapısına dayanan savaş ve varlığından haberi bile olmadığı oğlunun ortaya çıkmasıyla planları altüst oluyor. Sanderson tarzı kitapları sevenlere duyurulur. ■ M. İHSAN

ÖMER AKDAĞ

THE RISING OF THE SHIELD HERO

Kılıç kadar karizma olmasa da kalkansız bir RYO takımı düşünebiliyor musunuz?

Artık "isekai" diye bir tür var malum. Karakterin kendini bir oyun dünyasında veya oyunumsu bir fantastik dünyada bulduğu animelere verilen isim. Sword Art Online bu türün en ünlü temsilcisi. Konosuba gibi işi komple geyiğe vuranlar, Overlord gibi OP bir karakterin kendi içinde gerçekçi öyküsünü anlatan farklı yapımlar, Re:Zero gibi sürükleyici ve dramatik bir ana hikâye sunmaya odaklananlar, No Game No Life gibi zekâ ve eğlence patlaması yaratanlar… Bu saydıklarım türün en iyileri aşağı yukarı ama bu kadar iyi olmayan da sürüsüne bereket benzer anime var elbette ki türe isim verilme gereği duyuldu. Hatta bir ara bir manga öyküsü yarışmasında herkes isekai yazdığı için bu tip öykülerin kabul edilmemesi kararı alınmıştı, o derece.

Türün patlaması birkaç yıl önce gerçekleşti ve ilk günkü kadar güçlü bir şekilde yoluna devam ettiğini The Rising of the Shield Hero gibi en iyi temsilcilerinden birinin hâlâ çıkıyor olabilmesinden anlayabilirsiniz.

Sıradan bir animeymiş gibi bir giriş yapıyor seri. Naofumi kendisini fantastik bir dünyada buluyor, bu dünyada yaklaşan bir kıyamet var ve bu kıyametin önüne geçmesi için o dünyaya 4 kahraman çağırılmış durumda. Kılık, mızrak, ok-yay kullanan, farklı farklı dünyalardan gelmiş üç başka karakterin yanında "Kalkan Kahramanı" olarak Naofumi de yer alıyor. Kalkan Kahramanı diğerlerinin yanında biraz eziklenen bir şey ama Noafumi çok takmıyor bunu; eğlene eğlene dünyaya alışmaya ve güçlenmeye çalışıyor. Sonra ihanettir şudur budur, bir şeyler gerçekleşiyor ve hem Naofumi'nin hem de serinin tonu değişime uğruyor. Naofumi kötü gözle bakılmaya, dışlanmaya, önyargılara karşı bir savunma mekanizması olarak "kötü" şeyler yapmayan ama onların sınırlarında dolaşan bir anti-kahramana dönüşüyor.

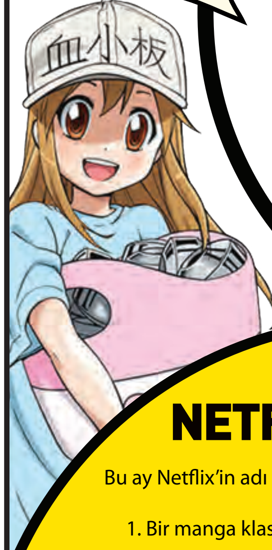
Seri aydınlık bir giriş yapıyor ve aşırı karanlık olmasa da daha gerçekçi bir tona bürünüyor kısa süre içinde yani. Bu "gerçekçi" kavramı bu seri için özellikle önemli. Log Horizon'ı izlemedim, onu ve yapısı çok farklı Overlord'u hariç tutarak söylüyorum ki "kendini fantastik bir dünyada bulma" temasını en gerçekçi işlendiği seri The Rising of the Shiled Hero. Direkt RYO'ların anime uyarlamalarında bile bu denli gerçekçi ve oturaklı bir yaklaşım görmedim ben.

Naofumi en efektif gördüğü bölgelerde grind yapıp yeteneklerini geliştiriyor, bu yetenekleri yerli yerinde kullanmaya çalışıyor, yol arkadaşı ediniyor, yeri geliyor ticaret yapıyor… Kahramanın biri bir ejderha öldürmüş diyelim. Normalde bunun ötesini düşünmezsiniz ama o ejderhanın cesedi çürüyerek hem etrafına yaratıkları çekiyor hem de yakınlardaki köyde yaşayanları hasta ediyor. Naofumi kahramanlık peşinde koşmuyor, istediği kadar dışlansın, bu tip durumlarda zorda kalanlara yardımcı oluyor ve karşılığında ödülünü de almak istiyor ki ödüllerini kullanarak yaklaşan büyük saldırıda etkili bir hale gelebilsin.

İlginç anlarla ve karakterlerle dolu, hem yan görevleri hem de ana görevleri iyi düşünülmüş bir JRYO'daymışsınız gibi hissettiren, bütün bunları yaparken de sürükleyiciliği elden bırakmayan bir yapım The Rising of the Shield Hero. RYO, özellikle de JRYO seven herkese tavsiyedir.



GENÇLİK BİR YALANDIR! KÖTÜLÜKTÜR!



YENİ ANİMELER

Duyurumuz çok: Drifting Dragons, Woodpecker Detective's Office, Somali and the Forest Spirit, Try Knights, No Guns Life, Gleipnir, Ascendance of a Bookworm, number24, Granbelm, High School Prodigies Have It Easy Even In Another World, Mushoku Tensei, Are You Lost, Ero Lover, Businessmen in Africa, Toilet-Bound Hanako-kun, Dropout Idol Fruit Tart, Phantasy Star Online 2: Episode Oracle, Opening the Tannisho (film), Is the Order a Rabbit (Ova), Hozuki's Coolheadedness (3 tane Ova), Tsugumomo (2. sezon), Look I Can See Your Ears (2. sezon), That Time I Got Reincarnated as a Slime (2. sezon), Psycho-Pass (3. sezon), My Hero Academia (yeni film), Goblin Slayer (yeni bölüm).

Beşiktaş'ın animesi geliyor. Evet bildiğiniz BJK'nin. Başkan Fikret Orman, Japonya ziyareti sırasında böyle bir proje olduğunu duyurdu. Ayrıntılarını merakla bekliyoruz bakalım.

Oregairu'nun 3. sezonu duyuruldu. 2010'ların en güzel romantik komedilerinden olduğu söylendiği için hep ilgimi çekmiş ama hiç başlayamamıştım, bu gazla giriştim ben de.

Retro oyuncuların biriciği **High Score Girl**'ün 2. sezonu duyuruldu. Bizim Emre Sümer ısrarlarıma dayanamayıp izledi ve hayranı oldu bu arada :)

Sadece Bloodlines 2 değil, başka çok kanlı bir devam duyurusu daha var bu ay: **Cells at Work**'ün ikinci sezonu yolda.

Nihayet **Re:Zero**'nun ikinci sezonu duyuruldu. Ne zaman çıkacağı vs. belli değil henüz.

Megazone 23'ün yeniden yapımı için başarılı bir kitle fonlaması gerçekleştirilmişti. Bu yeniden yapımların ilk iki parçayı kapsayacağı duyuruldu, üçüncü parçanın adı geçmedi.

Little Busters yan öyküsü **Kud Wafter**'in animesi bir yıl ertelendi.

AoT'nin gelmek üzere olan devamında "arkadaşlık" temel tema olacakmış.

NETFLIX ÇALIŞIYOR

Bu ay Netflix'in adı yeni anime haberlerinde çok geçti. Sıralayayım:

1. Bir manga klasiği, daha önce de anime uyarlaması bulunan Spriggan'ın yeniden yapımı.
2. Capcom'un aksiyon/RYO'su Dragon's Dogma'nın anime uyarlaması.
3. AoT'nin stüdyosu Wit'ten gelen, müzikal esintili vampir öyküsü Vampire in the Garden.
4. FMA, MHA gibi serilerin stüdyosu Bones'tan gelen, bir Marvel çizgi romanı uyarlaması olan Super Crooks.
5. Bilimkurgu boks mangası Levius'un uyarlaması.

Baki'nin 2. sezonu da duyuruldu arada. Daha bunun daha önce duyurulan Ghost in the Shell'i, Altered Carbon'u, Saint Seiya'sı vs. var. Netflix anime üzerine yoğunlaşacağını söylemişti, söylediğini de yapıyor maşallah.



KISA KISA

89'dan beri devam eden **Hajime no Ippo**'nun mangakası "daha hikâyenin ancak yarısını anlatabilmişimdir ama bir 30 yıl daha bunu yapmaya devam etmeye de niyetim yok" dedi. Bir kısmını kesecek mi, hızlı mı anlatacak, yarım mı bırakacak, anlamadım ben şimdi...

Anime dünyasının pek de sevilmeyen yönetmenlerinden **Yutaka Yamamoto** kişisel iflasını açıkladı. Bu durum yönetmeni olduğu, yakında çıkacak Twilight filmini etkilemiyor.

Pek sevdiğim romantik komedi Lovely Complex'in mangakası **Otonanajimi** adında yeni bir mangaya, Saikano'nun mangakası da **I've Come to Cut Your Hair** isminde yeni bir mangaya başlıyor. Great Teacher Onizuka'nın mangakası 2013'te **Red Data Planet** ismindeki yeni serisini duyurmuştu ama bu proje bir türlü hayata geçememişti. O da yakında başlayacakmış.

Re:Zero'dan Rem ve Ram'in doğum günü binlerce kişinin katılımıyla bu yıl da kutlandı. Pastalar kesildi falan.

Gundam'ın Hollywood live-action'ını Y: The Last Man, Ex Machina gibi filmlerin senaristi Brian K. Vaughan yazıyor.

Warner Media sahibi olduğu **Crunchyroll**, Adult Swim gibi yayın organlarını tek bir yönetim çatısı altında topladı. Ayrıca Crunchyroll'la Adult Swim partnerlik anlaşması yaptı. Bunlar biz izleyiciler için ne anlama gelecek kestirmek güç.

Manga dergisi Ribon artık içerisindeki mangalarda sigara olmaması kararı aldı, **High Score**'un mangakası buna tepki gösterdi ama karara da uyacakmış.

ABD'de **Dragon Ball**'un İngilizce seslendirmenlerinin vs. katılımıyla gerçekleşen Kameha Con'a adı cinsel taciz suçlamalarının bayağı içinde olan Vic Mignogna'nın (Broly'nin sesi) katılımının iptal olduğu duyurulmuştu ancak sonradan Mignogna tekrar katılımcı listesine alındı. Bunun ardından bir sürü diğer seslendirmen etkinliğe katılmama kararı aldı.

Dünya Artistik Patinaj Şampiyonası'nın gala gösterisinde Japonya temsilcisi Keiji Tanaka, **JoJo** müziğiyle JoJo pozlarıyla eğlenceli bir performans sergiledi: *tinyurl.com/ogz-138-keiji*

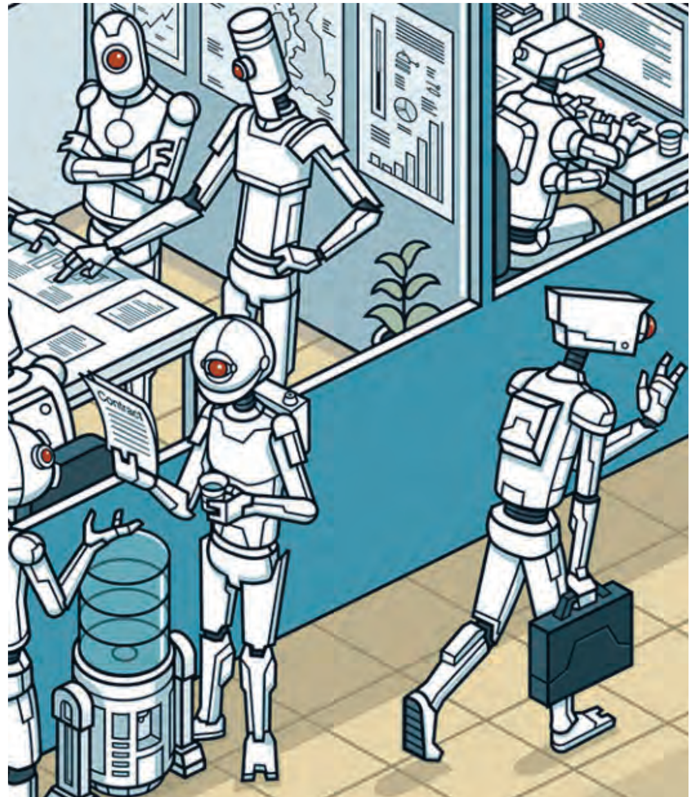
İşlerimizi yapay zekâ mı ele geçirecek?

Microsoft ve Google için yapay zekâ geliştiren Kai-Fu Lee'ye göre yapay zekâ insanlık tarihini değiştirecek noktaya gelerek 15 yıl içerisinde insan iş gücünün %40'ının yerine geçecekmiş (Detroit: Become Human, Amsterdam: Become Human, Paris: Become Human...). Teknolojinin ve günümüz dünyasının gelişmişlik seviyesi göz önünde bulundurulduğunda bu değişimin tahmin edilenden çok daha hızlı olacağını öngörüyor.

Lee'nin bir başka öngörüsüyse en çok parayı kazandıracak yapay zekânın en fazla geliştiricinin olduğu Amerika'dan değil, WeChat gibi birçok datayı geliştiricilerle paylaşan akıllı telefon uygulamalarının olduğu Çin'den çıkacağı. Şirketlerin kişisel bilgilerimizi kullanmayı istediklerini ve bunun sonucunda ortaya çıkan "Büyük Veri" kavramının değerini hatırlatmakta fayda var.

Amerikan ekonomist ve girişimci Andrew Yang'in internet sitesinde yaptığı açıklamalardaysa robot, yazılım ve yapay zekâ teknolojisinin şimdiye kadar 4 milyon Amerikan vatandaşının işinin yerine geçtiğini, önümüzdeki 5-10 yılda da bu durumun artarak devam edeceğini belirtiyor. Sadece 2018 yılında Kuzey Amerika'da aktif çalışan robotlardan daha fazlası kullanılmaya başlanmış.

Andrew Yang'in bu metninin 2020 seçimlerine yönelik bir çalışma olduğu gerçeğini unutmayarak açıklamalarına dikkat edersek, bahsettiğimiz yapay zekâ ve robotlaşma gelişmelerinin, evrensel temel gelir kullanımıyla Amerika'ya nasıl kâr ettirebileceğine dair çözümler sunduğunu görebiliyoruz. Mevcut ekonomik düzenin çıkmaza sürüklenmesi nedeniyle farklı ülkelerde de denenmeye çalışılan halka düzenli bir para dağıtma konusunun yapay zekâya işlerini kaptıran insanlar üzerinde ne kadar etkisi olacağı tartışılırken Finlandiya'da yapılan araştırma sonucunda düzenli çalışan insanların devletten katkı aldıkları halde işlerine devam ettiği ortaya çıkmış. Bu da demek oluyor ki yapay zekânın ele geçirdiği işlerde çalışan kişilerin bir kısmı direkt para almaktan mutlu olmayacaktır. Bu da ülkelerin teknolojik gelişmeler nedeniyle çözüm bulması gereken önemli bir konu olarak yerini koruyor. ■ ARES





MINDBOOK

Harvard Üniversitesi'nden bir profesörle gerçekleştirdiği röportajda Facebook'un insan zihnini okuma teknikleriyle ilgilendiğini açıklamasından sonra gözler Mark Zuckerberg'e çevrildi. Hayallerinin menüler arası geçiş ve hatta yazım işlemini beyin dalgalarıyla gerçekleştirmek olduğunu söyleyen Zuckerberg konunun etik kısmıyla pek ilgilenmiyor gibi. Sadece tercih edeceklerin kullanacağı üzerinde dursa da Facebook'un da içinde bulunduğu büyük firmaların ortaya çıkan kişisel veri kullanımı skandallarını henüz unutmadık.

Öte yandan yakın zamanda ortaya çıkan şifre skandalı da firmanın itibarını zedeledi. Yüz milyonlarca Facebook Lite kullanıcı bilgilerinin düz metin olarak kaydedildiği ortaya çıktıktan sonra beyin dalgalarımızı emanet konusunda bir kez daha düşünmek gerekiyor. Her ne kadar bu bilgilerin kullanılmadığı konusunda açıklamalar yapılsa da geçtiğimiz aylarda 29 milyon hesabın kişisel bilgilerinin ele geçirildiğini de hatırlatarak Facebook şifrelerinizi güncellemenizi tavsiye ediyorum. ■ ARES

Nvdia günlükleri: RTX yükseliyor

2019 yılı satış verilerine göre Turing grafik kartları Pascal kartlara göre %45 daha fazla satılmış. Geçtiğimiz yılı negatif verilerle kapatan şirket için yeni ürünlerinin çok satması sevindirici bir haber. Kripto para madenciliği satışları harici yapılan bu istatistiki veri gösteriyor ki kullanıcılar Turing kartlara yönelmiş. Oyun performans testlerinde pek de beklenileni veremeyen teknolojiyi henüz gereksiz buluyorum ancak görünen o ki dünya geneli benimle aynı fikirde değil. Yine de benim gibi temkinli oyunculara yönelik çıkardıkları GTX 16 serisi kartlarıyla uygun fiyatlı ama güçlü seçenekler de yarattılar.

GeForce GTX 16 serisi ekran kartlarına da yeni alternatifler eklenmeye devam ediyor. GTX 1650 modeliyle 200 $ altı uygun bir grafik kartı sunmayı düşünen Nvidia bu segmentte de gelirlerini arttırmayı hedefliyor. 128-bit, 4GB GDDR5 VRAM ve 1395 MHz çekirdek hızı özelliklerine sahip olacak kartın şimdilik TU107 çekirdekle üretileceği düşünülüyor. Bütün özellikleri kesinleşmese de fiyat performans oranının söylendiği gibi başarılı olacağını umuyorum. ■ ARES



9. nesil kalabalık geliyor

Intel'in işlemcilerde yeni nesle ağırlık vereceği biliniyor. Fujitsu'nun yayınladığı işlemci karşılaştırma listesinden anlaşılıyor ki 9. nesil işlemcilerin çeşitleri artmaya devam edecek. Listeye göre toplamda 25 farklı işlemci bizi bekliyor. Araştırma yaparken satışa çıkmış işlemcilerin bir önceki nesle göre benzer fiyatlara satıldığı kampanyalara denk geldiğimi düşünürsek bilgisayarını yenilemek isteyenler için 2019 güzel bir yıl olacak. Ayrıca listeye göre, bulut bilişim ve veri analizi gibi iş dünyasına yönelik Intel Xeon işlemci ailesi de genişliyor. Ben gözüme i5-9400F kestirdim bile! ■ ARES





ABD'li uzay kapsülü

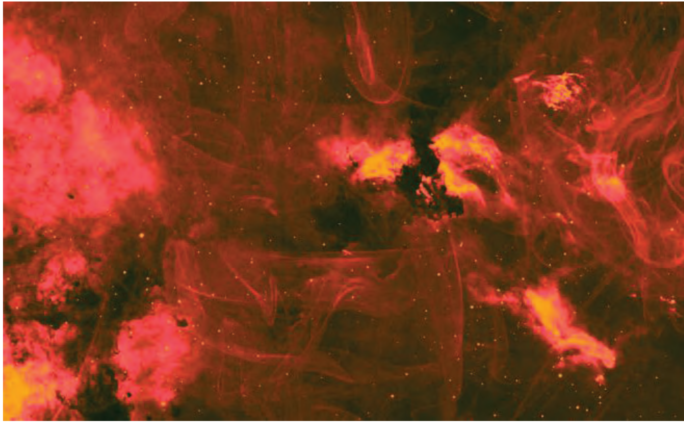
SpaceX kendi kendine park eden roket yaptığında uzay seyahatinin ve araştırmalarının maliyetlerinin oldukça düşeceği bekleniyordu. Şimdiye kadar malzeme gönderimi için kullanılan Falcon 9 roketleri bu sefer NASA ve SpaceX tarafından birlikte hazırlanan, uzaya turist taşımak için tasarlanan Crew Dragon kapsülünü fırlatmak için kullanıldı. Fırlatmadan dakikalar sonra yükünü yörüngeye bırakan Falcon 9 Atlantik okyanusundaki iniş noktasına başarılı bir şekilde geri döndü.

Crew Dragon'sa içindeki test mankenleriyle Dünya etrafında birkaç tur attıktan sonra uzay istasyonuna başarıyla kenetlendi. Kenetlenme işleminden 5 gün sonraysa istasyondan ayrılarak tekrar Dünya'ya dönüş yaptı. Testin başarılı geçmesi uygun maliyetli uzay yolculuklarına büyük bir adım yaklaştığımız anlamına geliyor. Ayrıca bu gelişme, yıllardır uzay yolculukları için Rusya'ya ait olan Soyuz kapsülünü kullanan Amerikanlar için yerli ve milli ulaşım demek. Yolculuk, roketler ve kapsülle ilgili daha detaylı bilgi için NASA'nın Youtube sayfasına göz atmanızı öneririm. ■ ARES

Karanlık madde gizemi çözüldü (mü?)

Karanlık madde dediğinde akan sular durur. Fizikte henüz açıklanamayan onca şey varken tanımlaması gereği birazcık da korkunç olduğu için kendine has bir albenisi vardır. Göremediğimiz, etkileşemediğimiz ancak bilim insanlarına göre evrendeki toplam kütlenin %95'ini kapsayan bir şeyden bahsediyoruz. Oxford Üniversitesi'ndeki bir araştırmacıya göre karanlık fenomen açıklanabilir.

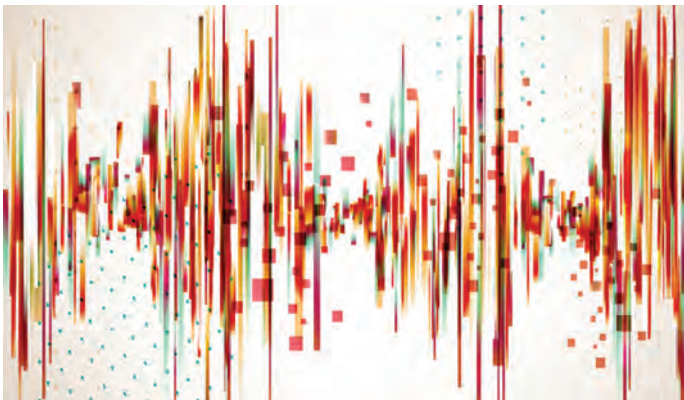
Araştırmaya göre karanlık madde ve enerji, negatif kütle akışkanı olarak düşünüldüğünde açıklanabiliyor. Buna göre karanlık madde bilinen malzemelerin tersi yönünde bir harekete sahip, yani ittiğinizde size doğru geliyormuş gibi düşünün. Biraz karmaşık geldi değil mi? İşte bu nedenle bilgisayar simülasyonu hazırlanmış ve sonra fark edilmiş ki galaksilerin döndükçe savrulmak yerine bir arada kalmalarını sağlayan şey de bu negatif yapısı nedeniyle karanlık madde olabilirmiş. Bu modellemeden yola çıkarak astrofiziksel gizemlerin çözülebileceği öngörülüyor. ■ ARES



Sessiz ortam hayali

Boston Üniversitesi'ndeki araştırmacılar ışık ve havanın geçtiği ancak ses dalgalarını geçirmeyen bir madde ürettiler. 3 boyutlu yazıcılarla üretilen bu malzeme ileri düzey matematiksel modelleme ürünü. Yüksek seslerde bile %94 başarı sonrasında, geleceğin daha sessiz olabileceği müjdesini verdiler.

Yakın zamanda gittiğim bir kafede insanların delicesine yüksek sesle konuşmalarından sonra böyle bir sistemin güzel olacağını düşünmüştüm. Özel toplantılar ya da romantik yemekler gibi ilk akla gelen örnekler bir yana akla gelecek farklı şekillerde değerlendirilecek bu orijinal "akustik metamalzeme" sırf insanların çıkarttığı seslerden bunalan kişiler için bile oldukça değerli olacaktır. ■ ARES





Garip virüslerde bugün

Kraldan çok kralcılığı farklı boyuta çıkaran bazı PewDiePie takipçileri oldukça ilginç bir takipçi sayısı arttırma methodu geliştirdiler. İnsanların bilgisayarlarına sızan zararlı yazılım bilgisayarların hard diskini şifreliyor. Korsanların talep ettiği tek şeyse PewDiePie kanalına üye olunması. Yüce amaçsa bu arkadaşı tekrar en çok takipçiye sahip Youtuber yapmak. Sonrasında bu şakanın herhangi bir zararının olmadığı açıklansa da ZDNET'in yaptığı analizlere göre virüs kalıcı zarar vererek dosyaları yok edebiliyor. Umarım başka kişilere ilham kaynağı olmazlar. ■ ARES



NOSEDIVE

Black Mirror gerçek oluyor. Hayır, son yayınlanan gereksiz sıkıcı bölümden bahsetmiyorum. Kişisel kredi sistemiyle insanların her yerden ev alamadığı, istediği yerde yemek yiyemediği ya da uçağa binemediği distopik (ütopik?) dünyadan bahsediyorum. Çin'de kullanılmaya başlanan Sosyal Kredi Sistemi isimli benzer yapının 2018 yılında 17,5 milyon tren biletini blokladığı belirtiliyor. Ödenmemiş cezalar ve vergiler gibi ekonomik ya da yasaklı madde kullanımı gibi farklı nedenlerle puanı düşürülmüş insanların temel ulaşım hakkına sahip olması ve bu şekilde dışlanması insan haklarıyla örtüşmese de bu sistem geliştirilerek daha kullanılabilir hale getirilebilir. Puanı düşük insanlara ekonomik veya psikolojik destekler sağlanarak toplum refahı arttırılabilir. Şu an ülkemizde böyle bir sistem olsa acaba kaç kişi bilet alabilirdi, tahmin etmek bile istemiyorum. ■ ARES



GOOGLE STADIA

Google tüm silahlarıyla oyuna girdi

Dünya artık ufaktan yeni konsol neslini karşılamaya hazırlanırken ilk hamle beklenmedik bir oyuncudan, Google'dan geldi. Google, konsol olmayan oyun platformu Stadia'yı duyurdu.

Stadia'nın mantığı basit, evinize fiziksel bir konsol almıyorsunuz, kendisi Chrome üzerinden erişebildiğiniz bulut bir oyun platformu. Yani 15 yıllık külüstür makinenizde Chrome'u açıyorsunuz ve yepyeni bir oyunu ful performans, 4K 60 fps oynayabiliyorsunuz. 4K olmayan HD görsellik için 25 mb/s öneriliyor. Daha düşük hızlar daha düşük çözünürlük demek.

Chrome çalıştırabilen her aygıtta Stadia'ya erişmek mümkün. Yani PC'de bıraktığınız oyuna televizyonda, orada bıraktığınız oyuna telefonda devam edebileceksiniz örneğin. Herhangi bir klavye-fareyi veya gamepad'i kullanabiliyorsunuz Stadia'da ancak Stadia'nın kendi gamepad'i de var isterseniz. Bu gamepad'le oyunu paylaşmak daha kolay ki örneğin Youtube'da izlediğiniz bir yayıncının oyunu kayıt ettiği noktadan oyunu devralıp devam etme gibi opsiyonlar da var. Bunun dışında gamepad'in Google Assistant entegrasyonu sayesinde o sırada oynadığınız oyun hakkında her türlü bilgiye ve desteğe ulaşmak çok kolay olacakmış.

Kulağa uzaktan şahane geliyor. Playstation Now, OnLive, GeForce Now gibi bulut oyunculuk hizmetlerinin aksine Stadia'da belli bir donanıma sahip olmanızın gerekmemesi, yani gidip AC: Odyssey'i en üst ayarda oynamak için 10 bin liralık makine toplamaya ihtiyaç bırakmaması ağız sulandırıyor.

Ancak akla da anında bir sürü soru işareti geliyor: Stadia'ya şu an duyurulan AC: Odyssey ve Doom Eternal dışında hangi oyunlar çıkacak, Jade Raymond'ın başında olduğu Stadia'ya özel oyun stüdyosunun oyunları ne kadar ilgi çekecek, Türkiye'de veri merkezi olacak mı, Avrupa'nın çoğunda 2019'da çıkacakmış da biz onlardan biri miyiz, bizim gibi stabil internet alamayan ülkeler Stadia'yı verimli kullanabilecek mi, F2P'ler olacak mı içinde, olacaksa latency-hileci sorunları ne olacak, ne kadar kota yiyecek, oyunların fiyatlarında yerelleştirme politikası olacak mı... Yazın daha fazla bilgi paylaşılacakmış, beklemekteyiz. O zamana kadar Tuğbek'in teorileriyle baş başa bırakayım sizi. ■ **ÖMER**



İŞLER Mİ?

Google'ın Stadia'yla yaptığı çok uzun yıllardır var olan ama bir türlü ayakları yere basamamış bir teknolojiyi, bulut oyunculuğunu yeniden yorumlamak. Üstelik onu Assistan ve YouTube gibi ürünleriyle entegre ederek kimi yenilikler de getiriyor. Gerçi bu yenilikler çok da hayal edilemeyecek, ağzımızı açık bırakacak şeyler değil ancak yeniliklerin bugünden deneyimlenebilir olması, Google'ın bu konuya harcadığı mühendisliğe ne denli öncelik verdiğinin göstergesi. Zaten burada heyecan verici olan Google'ın bunu gerçekten başarabilecek güçte olması. Diğerlerinin takıldığı, zorlandığı konuları Google bir çırpıda çözebilir. Teknoloji ve internet hızlarının geldiği noktayı da düşününce, Stadia'nın teknik açıdan başarısız olması için bir sebep yok. Eğer Türkiye gibi internet hızlarını 10 sene geriden takip etmiyorsanız, kotalı internet kullanmıyorsanız elbette.

Stadia'yı teknik açıdan vazgeçilmez yapacak, bir denediniz mi eskiye dönmek istemeyeceğiniz üç önemli özelliği var. Birincisi oyunları satın almadan, indirmeden anında erişebiliyor olmanız. İkincisi oyuncuları pahalı donanım almaktan kurtarıp, herkese aynı şartlarda oyama imkânı vermesi.

Üçüncü ve bence en önemli olan özelliğiyse hile ve hacking'in tarihe karışacak olması. Özellikle Fortnite, PUBG gibi popüler oyunları düşününce bir anda yüz milyonlarca insanı Stadia'ya çekebilecek bir özellik bu. Bu yüzden de Google'ın cross-platform multiplayer özelliğini koymak isteyip istemediğini iyi bir düşünmesi gerek.

Bunların hepsi kâğıt üzerinde güzel duruyor ve elbette ki Stadia doğru olan, hayatımızı değiştirecek ve oyunculuğu daha anlamlı ve iyiye götürecek bir teknoloji. Ama ben Stadia'nın yakın zamanda bir başarı kazanabileceğini düşünmüyorum. Çünkü bulut oyunculuğun önündeki en büyük engel teknik değil, iş modeli. Sizin hem oyuncuları, hem popüler oyun yayıncılarını, hem AAA oyun dağıtımcılarını, hem de bu işe en ağır taşı koyacak Apple, Microsoft ve Sony'yi mutlu edecek bir iş modeli geliştirip, bir de üzerine para kazanmanız mümkün değil. Zaten GDC sunumunda da iş modeli üzerine hiçbir şey açıklamamalarından belli bu.

Dikkatinizi çekmiştir Apple yakın zamanda Steam oyunlarının iOS cihazlara stream edilebilmesini reddetti. Steam'i reddeden Google'a hayatta yol açmaz. Bu yüzden iOS cihazlarda Stadia kullanmayı düşünmeyin bile. Çünkü Apple mağazadan elde ettiği gelirlere alternatif olabilecek hiçbir çözümün Apple cihazlara girmesine izin vermez. Bu yüzden MacOS desteği bile bence sallantıda. Unutmayın ki oyun sektörü gelirlerinin yarısı mobil platformlarda. Apple'ın Stadia'ya taş koyması demek mobil oyunların Stadia'ya evrilmesinde büyük bir engel olur. Ayrıca mobil oyunun her zaman her yerde oynanabilir olması, download ve 4G data kullanımı arasındaki fark açısından ciddi bir dezavantaj oluşturuyor.

Sektörün diğer yarısı olan PC ve konsol dünyasına gelince iki ayrı problem çıkıyor karşınıza. Birincisi konsollarda AAA dağıtımcılar her oyuna 60$ kesmekten çok mutlular ve asla Netflix gibi aylık ücret karşılığı dilediğini oyna modeline yanaşmazlar. Yani Stadia kullanınca oyunlara halen paşa paşa 60$'ı bayılacaksınız hiç şüpheniz olmasın. Belki eski oyunlardan oluşan bir abonelik sistemi uydururlar ama emin olun ilgimizi çekmez. Nasıl ki gişe filmlerini BluRay izlemek için altı ay, TV'de izlemek için bir sene bekliyoruz, aynı şey olur.

Peki, biz halen oyunlara 60$ veriyorsak Stadia nereden para kazanacak. Steam gibi satılan her oyundan %30 kesebilir ama bu masraflarını kurtarır mı? Sonuçta Steam'de veri bir kere indirmede kullanılıyor, Stadia'da durmadan 4K transfer olacak. Diğer bir ihtimal Google bizden bir platform ücreti alabilir aylık 10$ gibi. Beraberinde de cacık olmayacak birtakım oyunları verir bedava. Ama oyuncular buna heves edip para öderler mi? Elbet para veren çıkar ama popülerleşmesi zor olacaktır.

PC tarafında işi sıkıntıya sokansa popüler oyunların ücretsiz olması. Yani Fortnite, League of Legends gibi oyunları bu platforma alırsan yüz milyonlarca insan gelir ama bu oyuncuların çoğu para vermeden bedavaya oynamak istiyor. Bu kadar kullanıcıdan kaynaklanan veri merkezi masrafını nasıl karşılayacaksın? Eğer Steam gibi oyun içi harcamalardan %30 kesersen hiçbir popüler oyun dağıtımcısı platformunuza girmez. Bir bakın Steam'de Fortnite veya LoL var mı, veya Blizzard'ın tek oyununu bulabiliyor musunuz? Oyuncudan para kesersen yine önceki hadise, içeriği olmayan platforma oyuncular para vermez.

Bütün bunların üzerine Sony ve Microsoft'un kendi stüdyolarını ve münhasır oyunlarını geliştirme çabasını ekleyin. Özellikle Microsoft'un son dönemde deli gibi stüdyo almasının ardından Stadia'ya oyun geliştirecek kim kaldı geriye diye sormak lazım.

Kısacası Stadia oyun sektörünün ihtiyacı olan, oyun deneyimimizi bir adım ileri götürecek teknoloji. Ama Stadia oyun sektörünün istediği teknoloji mi çok tartışılır. Muhtemelen E3 veya Gamescom'da daha fazla detayını duyacağız. Özellikle de iş modellerini can kulağıyla dinleyeceğiz. Eğer orada bir dahilik yapamadılarsa, çok da büyük umutlara kapılmamak lazım. ■ **TUĞBEK**

MONSTER PUSAT K2 PRO OYUNCU KLAVYESİ

Monster ülkemizden çıkan en büyük oyuncu markası ve hepimiz için gurur kaynağı. Biz onları daha çok üst seviye oyuncu notebook üreticisi olarak tanısak da uzun süredir bir oyuncu ekipman ailesi de sunuyorlar. Monster'ın tüm serileri ismini eski Türk dili ve mitolojisinden alıyor, eski dilde "silah" anlamına gelen Pusat da oyuncu ekipmanları için kullanılıyor.

Pusat K2 Pro öyle mütevazi, "bizim de klavyemiz olsun" diye piyasaya çıkmış bir ürün değil. Hatta bu ürünün özelliği her şeyinin çok iddialı ve fazla olması. Zaten tek tek RGB aydınlatılmış 105 Türkçe mekanik tuş olunca üst seviye olması kaçınılmaz. Daha ucuz klavyeler genelde tek tek değil, bölgesel aydınlatmadır biliyorsunuz.

Pusat K2 Pro'nun üzerinde bir USB yuvası, 12 programlanabilir makro tuşu, medya tuşları, oldukça kullanışlı bir analog ses ayar tuşu, oyun modu, aydınlatma profil tuşları, ne ararsanız var. Hatta hesap makinası ve email'inizi bile tek tuşla açabiliyorsunuz. Üstelik üzerindeki bunca şeye rağmen büyük, ağır, hantal hissettirmiyor. Daha çok sade ve zarif klavyelerin tarafında.

Klavyenin üst yüzeyi fırçalanıp siyaha boyanmış çok tatlı bir alüminyum plakayla kaplı. Bu yüzden daima serin ve kaliteli hissettiriyor. Zaten üretim kalitesi olarak dört dörtlük bir ürün. Kullanılan swtich'lerin kalitesi ve tepki gücü de bence çok iyi. Ama tuş tepkisi insandan insana değişir, kimi sert, kimi yumuşak tuş sever. Pustat K2 Pro'nun tuşları bana orta sertlikte ve ideal hissettirdi. Ama bir Monster mağazasına gidip kendiniz denemenizi tavsiye ederim.

Ürünü bir aydan fazladır kullanıyorum ve eksi gördüğüm iki şey oldu. Birincisi sesi, mekanik klavyeler zaten gürültülüdür biliyorsunuz ancak Pusta K2 Pro'da tuştan parmağınızı çekince hafif bir çınlama geliyor. Sanırım switch'lerin yapısıyla ilgili. İkincisi bu kadar tuş ve özellik bir arada olunca insan bunları özelleştirebileceği bir yazılımı arıyor. Ama kimisi de yazılımı olmayıp her şeyin kendinden ayarlı olmasını daha pratik bulabilir.

Piyasada ne kadar az Türkçe mekanik klavye olduğunu düşününce Pusat K2 Pro hem özellikleri hem de üretim kalitesiyle güzel bir alternatif. Orta karar 499 TL'lik fiyatıyla da hesaplı olmasa da karşılanabilir seviyede. ■ **TUĞBEK**





ADATA ULTIMATE SU630

Bu dergide benim size SSD tiplerini basit, eğlenceli ve kolayca anlatamayacağımı düşünen biri var (baş harfi S). Halbuki bu hiç de zor değil. Arkadaşlar SSD'leri eskiden yeniye, hızlıdan yavaşa, pahalıdan ucuza sıralarsak şöyle giderler SLC, MLC, TLC, QLC. İşte bu kadar! En hızlı, pahalı ve eski olanı SLC, en yeni, hesaplı ama yavaş olanı QLC. Gerisini, niyesini bilmenize gerek de yok, her şey de bu kadar basit (Anlatabilimiş muyum canım S?).

Ama diyeceksiniz ki bu nasıl iş, teknolojinin eskisi hızlı, yenisi yavaş mı? Aynen öyle ve yıllardır SSD fiyatlarının düşüyor olmasında yatan sebeplerden biri bu. Kulağa saçma gelebilir ama hızlı bir 128 GB SSD'yle daha yavaş 512 GB SSD arasında seçim yapmak zorunda kalsanız ve hız farkı da %20 seviyelerinde olsa hangisini seçerdiniz? Ben de öyle düşünmüştüm.

Ama şimdi yeni bir trend geliyor, biz en hızlı olan SLC'yle en hesaplı olan QLC'yi birleştirsek ne olur? Bu sorunun cevabı ADATA SU630 ve kendisi benim de uzun süredir denemek için can attığım bir üründü. Çünkü bir yandan daha yavaş ve ömrü kısa olan QLC'yi depolama olarak kullanıyorsunuz, ama diğer yandan performanslı ve ömrü uzun SLC'yle önbellekleme yapıyorsunuz. Veri transferine aşina her mühendis en makul çözümün bu olduğunu söyleyecektir.

Kâğıt üzerinde sonuç 520 MB/sn sıralı okuma ve 450 MB/sn sıralı yazmayla MLC performansına oldukça yakın. Ama birebir kullandığınızda bu melez çözümün farkını daha iyi anlıyorsunuz. Mesela rastgele okumada veya büyük transferlerde sıradan bir SSD'den farksız. Bu yüzden dosya sunucularında kullanmak veya torrent istemcisi kurmak bu SSD'ye büyük günah olur. Ama bilgisayar ve oyun açılışında çok seri olduğunu hissettiriyor. Bu yüzden oyuncu sisteminde ana disk yapmak, oyunları kurduğunuz disk olarak kullanmak veya masaüstünüzü, Dropbox'ınızı saklamak için, iş istasyonları için ideal.

Yüksek performansına rağmen 480 GB'lığının sadece 385 TL, 960 GB'lığınınsa 715 TL olduğunu düşününce çok sıkı fiyat/performans oranı sunuyor. Elbette bu ürünler daha çok upgrade yapanlar için. Eğer yeni bilgisayar alacaksanız SATA formatında değil NVMe formatında bir SSD almanız performansınızı çok daha arttıracaktır.

SLC ön belleği olan QLC disklere, hatta bunun sekiz hücreli daha yeni sürümlerine önümüzdeki birkaç sene çok rastlayacağız ve bunlar muhtemelen SSD'lerin kapasitelerinin artmasında büyük rol üstlenecekler. ADATA Ultimate SU630 da bu nesildeki ilk ürünlerden biri olarak bekleneni fazlasıyla karşılıyor. ■ **TUĞBEK**

SAMSUNG



SAMSUNG 970 EVO PLUS

Bir Kere Alınıp Yıllarca* Kullanılacak SSD

Oyuncular adına olumlu gelişmelerin üst üste yaşandığı bir donanım kolu varsa o da SSD'lerdir. Yakın geçmişte ilk önce anakartlarda M.2 slotları, ardından da bu slotları kullanan NVMe SSD'ler yaygınlaştı. Bununla birlikte hem performansımız hızla artarken bir yandan da SSD fiyatları sürekli düşüyor. Bilgisayarın açma tuşuna basmanızla oyunu oynamaya başlamanız arasında geçen süre sürekli azalıyor.

Özellikle Samsung'un geçen yıl çıkardığı 970 EVO serisi bu konuda patlama yarattı. Bu seri, son kullanıcı için ulaşılabilir fiyatlara üst seviye performans sunuyordu. Zaten 950 ve 960 serileriyle kendini kanıtlayan Samsung, 970 EVO'yla pozisyonunu iyice sağlamlaştırdı. Şimdi aradan geçen bir senenin ardından bu serinin yeni ve en hızlı üyesi karşımızda, 970 EVO Plus.

Teknik olarak 970 EVO'larla 970 EVO Plus'lar arasındaki öne çıkan en büyük fark, Plus'larda Samsung'un yeni, 96 katmanlı V-NAND hafıza teknolojisinin kullanılıyor olması. İkinci öne çıkan fark da firmware'in daha optimize hale getirilmesi. Bu iki hamle sayesinde SSD'nin aynı anda daha fazla işlemi daha hızlı şekilde yapması sağlanmış.

Bu yenilikler kulağa çok büyük gelmiyor ama performansa baktığınızda, özellikle yazma konusunda, fark çok belirgin. Hatta ürünün ismini 980 EVO koyup, yeni bir seri gibi lanse etseler kimsenin itirazı olmazmış, o derece ciddi bir performans artışı söz konusu.

Standartlar yeniden belirleniyor

Biliyorsunuz NVMe SSD'ler veri okuma konusunda zaten canavarlar ama ilk defa üst seviyede yazma hızının arayı kapadığına şahit oluyoruz. Bu hız önceki seriye göre %35 kadar bir artış anlamına geliyor. Yani 35GB'lık bir oyun kurulumunu, ana cihaz konfigürasyonuna göre değişmekle birlikte, 10 saniye civarında kopyalayabiliyorsunuz. Bunu 5 sene önce duysak hangimiz inanırdık?

Sıralı okuma hızında Plus serisi 3.500MB/s ile bu konuda halen iyi bir performans gösteriyor. Ama öte yandan rastgele okuma ve özellikle yazma hızlarında Plus serisi yüksek performans gösterse de 970 EVO Plus benzerlerinden ayrışıyor.

Kısacası performans olarak Samsung 970 EVO Plus şu an piyasanın standartlarını belirleyen SSD'lerden biri. Şu an için 250GB, 500GB ve 1TB'lık modelleri bulunabilen 970 EVO Plus'ın 2TB'lık modeli de yakında raflarda olacak.

SSD'nin sık sık değişmeyen, uzun ömürlü bir yatırım olduğunu da düşünürseniz, hem ürünlerin bu kadar kaliteli, hem de fiyatların nispeten uygun olduğu bu dönemi ıskalamamanızı öneririz. Samsung 970 EVO Plus serisinin de ilk düşünmeniz gereken ürün serilerinden biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Son olarak beş yıl garanti sunduğunu da not edelim.

BÜYÜCÜYÜ TANIYOR MUSUNUZ?

Samsung'un yazılımı Magician, bilgisayarın içinde neler döndüğünü bilmek isteyenler için 970 EVO Plus'ın yanına bir artı daha koyuyor. SSD'nizin performansını gözlemleyebildiğiniz, kendi kullanımınıza göre optimize edebildiğiniz, firmware'i kolayca güncel tutabildiğiniz, faydalı ve kolay bir yazılım Magician. 970 EVO Plus'a değer kattığı kesin.

*: *Kullanım koşullarına göre değişkenlik gösterebilir.*



Piksel Günlükleri

Hayatımı değiştiren oyun

Efsane PS1'le yeni tanıştığım yıllar. Korsan oyun CD'lerinin VCD'cilerde bile ücret karşılığı takas edildiği dönemleri hatırlarsınız? İşte böyle bir gün şu an adını hatırlamadığım bir oyunu takaslayıp eve döndüm, ne var ki CD çalışmadı. Ben de hemen dükkâna dönüp durumu anlattım ve onun yerine *Colin McRae Rally 2*'yi alıp eve gittim. Şansa bakın ki bu da 5. etapta takılı kalıyordu. Mecburen aynı gün içinde 3. kez VCD'cinin yolunu tuttum şansıma küfrederek.

Gelgelelim dükkânda çalışan genç eleman beni bu sefer tersledi, sanki çalışmayan bir oyunu iade etmem çok anormalmiş gibi. En başta getirdiğim oyunumu bana geri verip takas için ödediğim parayı da iade etmeden beni postaladı. Zaten ortaokula giden bir çocuğum, çaresiz gözü yaşlı şekilde evin yolunu tuttum. Tam bu esnada da rahmetli babamla denk geldik ve bana ne olduğunu sordu. Durumu izah edince de "sen eve git, ben birazdan geliyorum" deyip hışımla VCD'ciye gitti.

Hakikaten yarım saat sonra da babam geldi. Direkt dükkânın sahibine gidip durumu anlatınca adam da beni fırçalayan denyoya kalayı basıp babamdan özür dilemiş onun adına. Ne de olsa hep alışveriş yaptığımız bir yer, adam bizi tanıyor. Özür mahiyetinde de 3 tane oyun uzatmış babama ama babam aralarından sadece bir tanesini rastgele seçip bana getirmiş: *The King of Fighters '96*.

İşin ilginç tarafı da ne biliyor musunuz? *KoF 96* hayatımı değiştiren oyun oldu. Öykülerin ve karakter çeşitliliğinin oyunlarda ne kadar önemli olduğunu onun sayesinde öğrendim. Öyküsünü anlamaya çalışırken İngilizcem deli gibi ilerledi, artwork'leri sanat duygumu geliştirdi, zavallı kulaklarım jazz, blues ve rock müziğin güzelliğiyle tanışınca müzik zevkim temelli olarak değişti. *KoF 96* olmasa belki şu an bambaşka biri olabilirdim cidden.

Kötü şeyler bazen çok güzel olaylara vesile olabiliyor, benim bu olaydan aldığım ders budur. ■ **EMRE S.**



KONSOL

HYPER NEO GEO 64

Üçüncü boyut gazisi

Köşemizde şimdiye kadar sadece ev ve el konsolları değil, Commodore gibi bilgisayar altyapılı sistemlere de yer vermiştik. O yüzden arcade sistemlere de yer vermek absürt kaçmaz bence. Hem SNK zamanında Neo Geo sistemini evlere de satıyordu (evine arcade makinesi koyanlar da cabası), keza Hyper Neo Geo 64 da onun bir üst modeli zaten.

Orijinal Neo Geo dönemin en güçlü arcade sistemlerinden biri olsa da 2000'lere yaklaşırken artık yaşlanmaya başlamıştı. Üstelik sektör kabuk değiştiriyor, üç boyutlu oyunlara doğru kayıyordu. SNK da bu akımı yakalamak için 1997 yılında ilk üç boyutlu arcade sistemi olan Hyper Neo Geo 64'ü salonlara sürdü, dönemin konsollarından da hayli güçlü bir sistemdi bu. Oyuncular yeni sisteme yabancılık çekmesinler diye de Fatal Fury ve Samurai Shodown gibi serilerinin ilk kez üç boyuta geçen oyunlarını da buraya çıkarttı.

Ne var ki oyunlar dönemi için gayet güzel grafiklere sahip olsa da oynanışlar üçüncü boyuta geçince çuvallamıştı. Ayrıca sektörde konsollar arcade salonlarını tarihe gömmeye başlamıştı ve buralara olan talep her geçen gün azalıyordu. Bu sebeple Hyper Neo Geo 64'e olan ilgi de çok kısa sürede söndü ve sistem sadece iki yıl ömür ve topu topu 7 oyunla teslim bayrağını çekti.

İşin kötü tarafı sisteme özel Samurai Shodown 64 ve Buriki One gibi oyunlar da konsollara aktarılmadı, Fatal Fury: Wild Ambition gibi aktarılanlar da arcade versiyonunun kalitesinden fersah fersah uzakta kaldı. O yüzden bir SNK fanatiği olarak benim de en çok tecrübe etmek istediğim sistemlerdendir Hyper Neo Geo 64. ■ **EMRE S.**



HAREKET ALGILAYAN İLK JOYSTICK

Sen beni yanlış algıladın

Öyle gözüküyor ki oyuncuların kontrol alışkanlıkları kolay kolay değişmeyecek. PC oyuncuları için klavye-fare ikilisinden, konsolcular için de standart butonlu joysticklerden bahsediyorum. Zira oyun tarihi boyunca pek çok yeni kontrol sistemi denense de hepsi de bir heves olarak gelip geçti ve oyuncular aynen kaldığı yerden devam etti. Bu konuda en başarılı konsol olan Wii bile bir sonraki sürümünde Wiimote'ları bıraktı, Playstation Move ve Kinect gibi kontrol sistemleri de tarihe karıştı. Eninde sonunda kazanansa hep klasik kontrol sistemleri oldu.

Wii ya da Kinect falan aklınızı karıştırmasın bu arada. Sektörün bu konudaki ilk adımları 80'lere kadar dayanıyor çünkü. 1981 yılında DataSoft firması Le Stick adında (BİM markası sanki), Atari 2600 için kablolu fakat yönlendiricisinin sabit bir tabanı olmayan, oyuncunun el hareketlerinin yönünü algılayan bir joystick sürdü piyasaya. Böylece Le Stick hareket algılayan ilk joystick olarak oyun tarihine geçti.

Tabii Le Stick'in çalışma prensibi günümüz hareket algılayıcı sistemlerinden biraz farklıydı. Joystiğin içinde cıva yer alıyor, bu cıva da oyuncunun bileğini büktüğü yönde akarak devreyi tamamlıyor, böylece sisteme de yön komutu yolluyordu. 90'lı yıllardaki hareket algılayıcı josyticklerin bile cıvanın akışkanlığından uzak iletken toplar kullandığını düşünürsek de dönemi için akıllıca bir yöntemdi bu. Ayrıca oyuncular isterlerse de çubuğu sıkarak yön kontrolünü devreden çıkartabiliyorlardı.

Ne var ki DataSoft dediğimiz firma altı üstü kalburüstü arcade oyunlarını konsollara aktaran, yaptığı oyunlar da çok ünlü olmayan orta halli bir firmaydı. Bu yüzden Le Stick'e özel oyun yapması için hiçbir firmayla da anlaşmamıştı. E cıva da hayli akışkan olduğu için en ufak bir bilek hareketinde bile aşırı komut veriyor, standart Atari 2600 kontrolcülerine kıyasla oynamayı hayli zor hale getiriyordu. Ayrıca içinde yer alan cıva hayli zehirli bir madde olduğu için insanların gözünü korkutmuştu, ya kırılıp içindeki cıva dışarı akarsa ne olacaktı? Bütün bunların ardından oyuncuların Le Stick'e olan ilgisi oldukça kısa sürede söndü ve oyun tarihinin bir köşesinde unutuldu gitti.

Le Stick'in ardından Power Glove, Power Pad, Eye Toy gibi pek çok hareket algılayıcı kontrol sistemi de denendi tabii. Hepsinin de sonu benzer şekilde olmasına rağmen sektör 40 yıldır bu yılda denemelerine devam ediyor. Sizi bilmem ama bu döngü VR denemelerini de anımsatıyor bana, ne dersiniz? ■ EMRE S.



DEF JAM: FIGHT FOR NY

Ah o NY sokakları...

MERVE AKMAN

Son boss'un Snoop Dogg olduğu bir oyun hayal edin; dostunuz Method Man'i dövüyor, sevgiliniz Carmen Electra'yı kaçırıyor. Güzel hikâye değil mi? Bence süper hikâye, zira böyle bir oyun seneler evvel yapıldı da.

Def Jam: Fight for NY, o dönem (2004) Def Jam Recordings altında kayıtlı olan sanatçılardan oluşan bir dövüş oyunu. O zamanlar olay olmuş muydu hiçbir fikrim yok (puanları hayli iyi aslında) ama umarım olmuştur çünkü bugün bile "yaa ne efsane oyundu" diye anıyorum kendisini. Yani Sean Paul'la filan dövüşüyorsunuz, anlatabiliyor muyum? Adam yerde yuvarlanıp tekmeler savuruyor, sonra siz onu kaldırıp duvara gömüyorsunuz. Acayip ve bir o kadar zevkli.

Casual takılan modu iyiydi hoştu tabii ama *Def Jam*'in pırıl pırıl parladığı yer hikâye moduydu şüphesiz. Kendi oluşturduğunuz özel karakterinizle, ki profil adı veriyorum sanıp kaslı maslı, dövmeli adama Merve adını vermiştim :(, bir çeteye katılıp New York sokaklarında yükseliyorsunuz. Hikâye aslında klişe bir çete öyküsü anlatıyor ama işlenişi muazzam, içinde olunca işler çok zevkli. Çete lideri D-Mob'u tutuklu olarak götürülürken kurtarıyorsunuz, sonrasında o da sizi alıp mekânına götürüyor tabii. "Bakın bu yeni eleman, siz g*tünüzü yaymış otururken beni kurtardı" diye tanıtıyor. Hakikaten de kaykılmış oyun oynayan Sticky Fingas ve Blaze (yani Method Man) de şok oluyor ama seviniyorlar



tabii. Blaze her ne kadar "hey adamım hoş geldin" kafasında sıcak davransa da Sticky uyuz bir eleman, kıskançlık yapıp duruyor. Zamanla onun o patrona yakın pozisyonunu siz alıyorsunuz zaten. Bilirsiniz işte, her çete muhabbetinde yaşanan şeyler.

Koskoca New York'ta tek ekip biz olacak değiliz. Bir de şerefsiz Crow var, yani aslında Snoop Dogg. O ve onun adi çetesiyle sürekli bir mekân kapışması içindeyiz. Yok orası senin yok burası artık benim şeklinde yerli yersiz sataşıp duruyor bu it sürüsü. Bizim yeni oğlan D-Mob'un bayağı işine yarıyor, önüne geleni pataklıyor, hatta yeri geliyor Blaze'in kaybettiği dövüşü toparlıyor. Dolayısıyla bir yerde artık bir "aileye hoş geldin" kutlaması gerekiyor. Kutlama sırasında, limuzinde viski yudumlarken uğradıkları saldırıda koca yürekli D-Mob "beni bırakıp kaçın, polisler geliyor" diyerek vefat ediyor ve yerini Blaze alıyor. Sonrası intikam ve mekân kapışmaca.

Hikâyenin sonu bence hayli acıklı, biraz ağladığımı hatırlıyorum. Bin dereden su getiren Crow aklınızı çelemeyince çareyi kız arkadaşınızı kaçırmakta buluyor. Bu sayede manipüle edilerek kendi çetenize karşı dövüşmeye ve Crow'un kaybettiği kulüpleri geri almaya başlıyorsunuz. Ta ki Crow sizden ağzı yüzü dağılmış Blaze'in işini bitirmenizi isteyene kadar. Canım kankama bunu yapar mıyım ulan, dallama! Bu görevi yerine getirmiyorsunuz doğal olarak, bunun sonucuysa sevgilinizin bir yangına kurban gitmesi. Karakterin kızı kollarında tuttuğu sahneyi unutamam :(O öfkeyle, elinizde silahla gidip Crow'u buluyorsunuz ancak "sen buna değmezsin" deyip arkanızı dönüp gidecek oluyorsunuz. Ama o bir şerefsiz, siz arkanızı döner dönmez sizi bıçaklamaya çalışıyor. Veee gelsin son boss dövüşü! Aşağıda büyük çaplı çete dövüşü olurken siz binanın bilmem kaçıncı katında, camlarla çevrili bir odada (Crow'un ofisi diye hatırlıyorum) patronunuzun ve sevdiceğinizin canını alan hainle kapışıyorsunuz. Onu hakladığınızdaysa pencereden fırlatıp fırlatmama seçeneği sunuluyor size, o da niyedir anlamam. Bıraksan *Mortal Kombat* fatality'si atacağım adama, bir de gelmiş camdan atacak mıyım onu soruyorsunuz! Atsanız da atmasanız da Crow ölüyormuş gerçi ama camdan uçtuğu sahneyi izleme keyfini kaçırmak istemezdim. Hayır, kim atmaz ki? Adam yüzünden Snoop Dogg'a asla aynı gözle bakamaz oldum. Canı cehenneme!





KIZ MESELESİ

Carmen Electra falan dediğimde gözleriniz parladı, fark etmedim sanmayın. Öyle bir mevzu vardı sahiden de. Adınız ufaktan duyulmaya başlayınca birkaç kız size yazılıyor, içlerinden birini seçip kesişmeye başlıyorsunuz ama kızın sevgilisi gelip "Şş, hayırdır birader?" diyor. Bu eleman, oyunun o ana kadarki en zor dövüşünü sunuyor size. Kazanırsanız kızı kolunuza takıyorsunuz, kaybederseniz (ilk kez oynuyorsanız kaybetmek işten değil) hayli pasaklı, itici mi itici bir ablamızla sevgililik müessesesi içinde buluyorsunuz kendinizi. Ama üzülmeye gerek yok, hikâye biraz ilerledikten sonra Carmen Electra sizi fark ediyor ve önceki dövüşün sonucu ne olursa olsun size ikinci bir seçenek sunuluyor. Burada hangi kızı seçerseniz o olarak diğerine karşı dövüşüyorsunuz ki bu aşırı zevkli. Ee, hep erkekler kız için dövüşecek değil.

DEVAM MI?

Def Jam: FFNY'nin bilmediğim bir devam oyunu varmış zaten ama notları vasat, eleştirileri yavan. Öte yandan geçen sene Ağustos'da Def Jam Recordings resmi Twitter hesabından yeni oyunun hangi şehirde olması istendiğiyle ilgili anket yapılmış. Yenisi mi geliyor yoksa?



NEDEN EFSANE OLDU?

SNOOP DOGG

Bunu vurgulamak istiyorum: Son boss Snoop Dogg. Aşırı saçma değil mi? Ne oldu da "smoke weed everyday"den buralara geldik biz abi? Fakat son dövüş gerçekten de adının hakkını veren bir şekilde gerçekleşiyor. Her şeyden önce mekân çok güzel. Crow'sa bana kalırsa oyunun en eğlenceli hareket setlerinden birine sahip ve çok kıpır kıpır bir herif (Sean Paul kadar olmasın) ve onu pataklamak hakikaten zor.



ÇETE, SOKAK

Dövüşü stili çeşitliliği ve ortam dinamikliği Def Jam'in bel kemiği. Tam bir sokak dövüşü ruhu var oyunda; o an etrafınızda sandalye varsa sandalyeyi alıp gömme, adamı izleyicilere fırlatıp kafasında şişe kırma, yangın çıkmış mekânda yanmalı dövüş, kafeste dövüş... Türlü türlü şeyler. Her karakterin tarzı farklı, kendi oluşturduğunuz karakterde de seçtiğiniz stillere ait hareketler yapıyorsunuz. Zevkinize bırakılmış.



NE YAPIYORUM BEN?

Bu oyunu oynarken yukarıdaki cümleyi kurma şansınız pek yok. Rastgele tuşlara basmakla paçayı kurtaramazsınız, sakince ve dikkatli hareket etmek gerek. Zamanlama bir miktar önemli. Oyunu oynarken başta zorlanıp beğenmemiş, sonra alışıp gerçekten dövüşüyor gibi hissetmiş olmam bundan kaynaklı.

SOKAK DEDİK

Paranızı dış görünüşünüze yatırıp ne kadar pahalı kıyafetler, takılar, dövmeler kullanırsanız o kadar karizmatik olabilirsiniz. Underground meselelerinde karizma her şeydir, bilirsiniz. Yüksek karizmanız varsa daha sık Blazin' Moves yapabiliyorsunuz. Bunlar hem çok şekil görünen hem de devasa hasar veren özel hareketler.

HİP HOP DÜNYASI

Hayatınızda kaç tane oyunda Busta Rhymes olup Ludacris'i dövebilirsiniz ki? Sanırım bir! Oyundaki karakterlerin çok büyük kısmı gerçek ünlüler, modelleme ve ses olarak birebir aynı. Bu zaten başlı başına ilginç bir deneyim.

TATLI DOKUNUŞLAR

D-Mob'u kurtarırken onun içinde bulunduğu arabaya çarpıyorsunuz, bayılmadan önce kısa bir süreliğine sizi gören polis memuru sizi tarif ederken karakter yaratma ekranı geliyor. Sonra sizi çeteye almak için "nasıl dövüştüğünü bir görelim" dediklerinde eğitim bölümü başlıyor. Bunların böyle hikâyeye entegre olması gerçekten keyif veriyor.

O SES YOK MU?

Yeni edindiğim bir bilgi ye göre D-Mob'u canlandıran ve seslendiren Christopher Judge, son God of War oyununda Kratos'u seslendiren kişiymiş meğer! Bunu anlamalıydım.

İSKELETLER

“Bir deri bir kemik kalmak” deyiminde söz edilen durumu bile ancak yarı yarıya gerçekleştirebilmiş ama buna rağmen yeteneklerinden ve karakterlerinden bir şey kaybetmemiş dostlarımızdan söz edelim dedik bu ay. Köpeklerinizin tasmalarını sıkı tutunuz.



GRAVELORD NITO
(DARK SOULS)

Aslında bir tanısanız, çok seversiniz Gravelord Nito'yu. Kendisi Ölülerin İlki'dir, yüce bir şahsiyet, Gravelord Hizmetkârları kovenantının lideridir. Tamamen iskeletlerden oluşan bir vücudunun olması tamamen talihsizlik diyebiliriz, ama hastalık ve ölümün vücut bulmuş halinin güzel olmasını da bekleyemezdik herhalde değil mi? Hele ki o iskeletleri saran siyah kürküyle acayip de haşmetli bir lorddur kendisi. Lordvessel'i dolduracak kadar güçlü bir ruha sahip olmasaydı da öldürmeyip arkadaş kalsaydık keşke Nito'yla. Neyse, bir dahaki sefere artık. ■ ESER



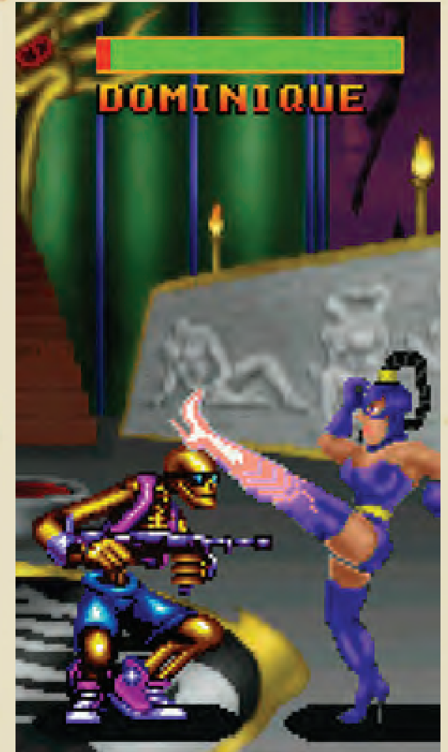
SPINAL
(KILLER INSTINCT)

Siz siz olun bir gün büyük bir şirkette çalışırken “hadi bugün de iskelet diriltelim arkadaşlar” diyen zata kulak asmayın. Sonra “vay efendim bu herif korsanmış da şimdi huzuru bozuldu diye bizi kesiyor”a gelmesin durum. Killer Instinct'in en fiyakalı dövüşçülerinden olan Spinal'ın kafası yıllar içinde “kuruduğu” için şöhretli bir korsan olduğunu hatırlamıyor ve manasızca saldırgan bu durumdan sebep. Kılıcı, kalkanı, kendini kopyalaması yetmeyip daha garipan iskeletleri yancı olarak çağırmasıysa onu her zaman tehlikeli kılan özellikler. ■ EREN E.

SCORPION
(MORTAL KOMBAT)

Çoğu klasik dövüş oyununda tamamen tembellik ürünü klon karakterler olur. Mesela Street Fighter'dan Ken bizzat Ryu palette swap'ıdır. İşte Scorpion da Mortal Kombat'ın “farklı renkli ninjalar” serisinin sarı halkası olarak girmiştir oyun dünyasına. Fatality için maskesini çıkardığında ortaya çıkan o kurukafa dönemin pek çok oyuncusunu şaşırtmıştır normal olarak. Aynı şekilde Sub-Zero'yu yenip intikamını alması da pek şaşırtmıştı beni, Sub-Zero'cuydum ben çünkü. ■ EMRE S.





BONES
(DOUBLE DRAGON 5)

KPSS'den düşük not alınca Mortal Kombat'a ataması gerçekleşmediğinden Double Dragon'da sözleşmeli çalışmaktadır. O sözleşme de bir oyun sürmüştür. Animasyon serisinden olmayan tek özgün karakterin Bones olduğunu da eklemek isterim. Oyunun tek özgün karakterinin güneş gözlüklü ve taramalı tüfekli bir iskelet olduğu düşünürsek tasarım ekibinin kalitesini tartışmaya gerek bile kalmıyor. ■ EMRE S.



DEATH

(CASTLEVANIA)

Kariyerini Dracula'nın yancısı olarak sürdüren Death'in ölüm meleği olmasına rağmen defalarca kez Belmont'ların elinde ölmüş olması sizce de ironik değil mi? Keza tıpkı Dracula'nın kalesi gibi her seferinde de yeniden dirilmiştir ve bu döngü yüzyıllardır bu şekilde sürüp gitmektedir. Bu durumu bana İskeletor'u anımsatır zaten, tanışsalar gayet de iyi anlaşırlar bence. En azından seride kendisine karşı yapılan savaşlarda "canımı alsalar da kurtulsam" dedirtme aşamasına getirir ama. ■ EMRE S.



SANS VE PAPYRUS

(UNDERTALE)

Önümüze çözülmesi imkânsız (!) bulmacalar atmış, bu da yetmeyince bizzat karşımıza çıkıp bizimle cesurca yüzleşmiş Papyrus'la dövüş sırasında flört etmiş, kendisinin standartlarının yüksek olduğunu öğrenince spagetti yapabildiğimizi söyleyerek bu standartlara uyduğumuzu ispatlamıştık. Tuhaf küçük kardeşinin koruyucusu ve en büyük trolleyicisi Sans'la da müthiş kanka olmuştuk. Tabii soykırım yolunu seçtiyseniz işler bu kadar da toz pembe olmuyordu, o ayrı. ■ ÖMER



MANNY CAVALERA

(GRIM FANDANGO)

Eğer bir iskelet etrafta sürekli olarak sekiz dişini de sergileyecek şekilde gülerek dolaşıyorsa o iskeletten korkulmaz. Hele kendisi Manny Calavera gibi şahsına münhasır, Ölüler Diyarında görev yaptığı acentedeki müşterilerine 'buyurun efendim', 'size nasıl yardımcı olabilirim efendim', 'en kalitelisinden bir bilet keseyim mi efendim' şeklinde yaklaşan biriyse alın o iskeleti, öpüp başınıza koyun. Manny'i tanıdıktan sonra insanın iskeletlere bakış açısı değişiyor vallahi. ■ ESER



DANIEL FORTESQUE

(MEDIEVIL)

İddia ediyorum pek çok Türk oyuncu tıpkı benim gibi Playstation Demo Disc'teki 10 dakikalık MediEvil demosu sayesinde tanışmıştır kendisiyle (bir de aylarca sadece bu demoları oynamak zorunda kaldığınızı düşünün). Medeniyetten uzak bir orta çağ kahramanıdır kendisi, bu yüzden de tek dişi değil tek gözü kalmıştır (göndermeye gel). Aslen bir şarlatan olduğu için de katıldığı ilk savaşta daha atılan ilk okla vurularak ölmüş ve listemize katılmaya hak kazanmıştır. ■ EMRE S.



DRY BONES

(SUPER MARIO)

Bütün çocukluğu ve gençliği kuru kemik şeklinde geçen biri olarak kendisine sempati duymaya çalışıyorum ama Mario Kart'taki terör estiren performansı buna mâni oluyor. Adamlar Dry Bones'a deli gibi yapay zekâ mı kasmıştır nedir? Zaten şöhrete kavuşması da ezilip ezilip kalktığı Super Mario oyunlarında değil başka bir yan oyun olan Mario Baseball'da gerçekleşti. Lakin kemiklerini tıngırdatan o gıcık kahkahasına da kıl oluyorum. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DISASTER REPORT / SOS: THE FINAL ESCAPE *[PS2]*

Doğal afetin şakası olmaz ama oyunu bal gibi oluyor arkadaşlar. Yıllarca Sim City'de yaptığınız şehirleri afetler yaratarak sadistçe bir keyifle yok ettiniz, biraz da afetzede tarafını oynayın bakalım. Zira ben afetzede olduğumuz pek fazla oyun hatırlamıyorum.

Bir haberci olan Keith'i yönettiğimiz oyunda depremlerin altını üstüne getirdiği bir yapay adadan kaçmaya ve hayatta kalmaya çalışıyoruz. İçinde bulunduğumuz binalar, köprüler, hatta yollar yıkılıyor falan, deprem sürekli olarak vurduğu için güvenli hiçbir yer yok yani. Öte yandan Keith'in ayakta kalabilmesi için de sürekli olarak içilebilir su bulmamız, gerekirse filtreler yapmamız ve elimizdeki objelerle hayatta kalmamıza yardım edecek eşyalar yaratmamız lazım.

Tabii oyunun bütün olayı bundan ibaret değil, bir haberci olduğumuz için bu depremlerin ardındaki sırrı da çözmeye uğraşıyoruz. Oyunun ilginç bir diğer yönü de burada ortaya çıkıyor zaten. Kendimiz gibi afetzede başka insanlarla tanışıyor, yardımlaşıyor, ortaklıklar (ya da düşmanlıklar) kuruyor, bu sayede de oyunun gidişatını ve sonunu değiştirebiliyoruz. E PS2 dönemi için de çok yaygın özellikler değil bunlar.

Disaster Report fikir olarak oldukça ilginç bir oyun bence. Ne var ki uygulamada bazı sıkıntıları var. Devamlı olarak su bulmaya çalışmak ve felaketlerden kaçmaya çalışmak bir noktadan sonra tekdüze olmaya başlıyor çünkü. Tempo yüksek gibi gözükse de aslında hep aynı rutinde ilerlediğini hissetmeye başlıyorsunuz. Depremlerin ardındaki sebep de açıkçası pek inandırıcı değil. Gene de bu ufak eksileri göz ardı edebilirseniz sıra dışı ve hoş bir oyun var önünüzde, bir deneyin derim. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

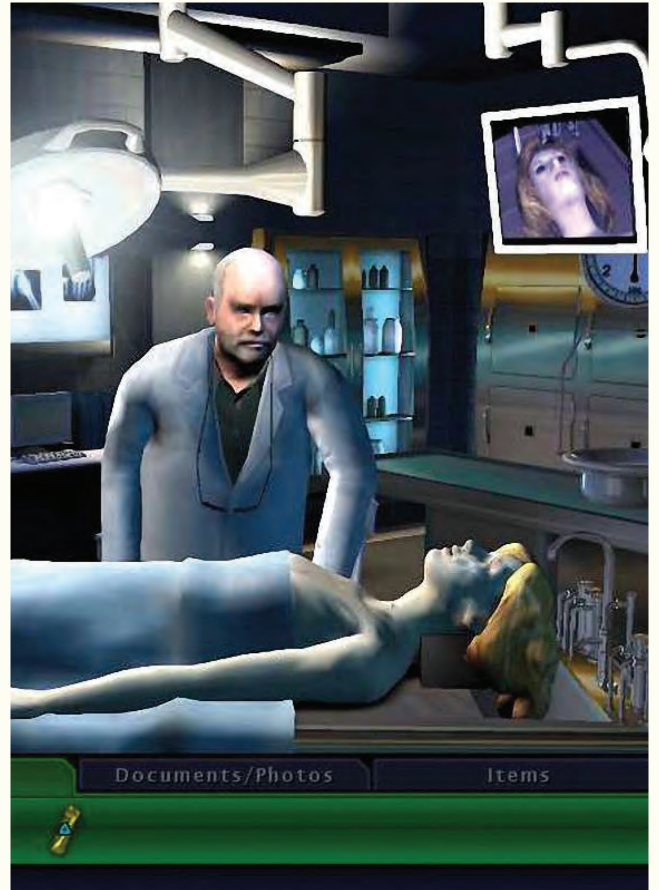
CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER *[PC]*

"Sen ne kadar da üç boyutlu bir şeysin yaa!" cümlesi tek başına özetliyor oyunu aslında. CSI dizilerinin fazlasıyla revaçta olduğu ve benim de suç mahallisi dizilerini kaçırmadan izlediğim dönemlerde bir D&R'da denk gelip almıştım. Senesini hatırlamıyorum ama üstünde Windows 98'le uyumlu olduğu yazıyor, siz oradan yuvarlak bir şeyler düşünün işte. Üstünde direkt CSI: Las Vegas ekibinin resmi var, arkadaki resimlerde grafikler gayet iyi falan… Kutulu mutulu oyunumu büyük bir heyecanla eve getiriyorum, kuruyorum. Ve… Şey. Peki.

Buradan sonrasını doğru mu hatırlıyorum acaba diye bu dandik oyunu zavallı bilgisayarıma kurup yarım saat, bir saat oynayıverdim. Vallahi de doğru hatırlıyormuşum. Evet, oyunda dizilerden sevdiğimiz karakterler var. Ama pek bir diyalog falan yok, sana ne yapacağını söylüyorlar o kadar. Kutuda "gerçeğe yakın sesleriyle" diyor. Doğala özdeş aroma gibi yani, aslıyla bir alakası yok herhalde.

İlk oynadığımda acaba İngilizcem kötü diye mi pek anlamamışım diye açmıştım oyunu ama hayır. Bazı ipuçlarının olayla pek alakası yok sanki. Davalar dizideki derinliğe yakın bile değil, artık fikirlerini harcamak istememişler mi ne? Bunun yanı sıra olay yeri incelemesinde takıldığınızda yanınızdaki karakterden aldığınız ipuçları ya çok yetersiz, ya da zıbam diye ne yapmanız gerektiğini söylüyor.

Ubisoft, "Şu CSI furyasından bir payımızı alalım, kapağına da 3D falan yapıştırdık mı iş tamam!" diyerek yumurtlamış atmış işte amaaan! Git paşa paşa dizisini izle, ne işin var oyunda senin. ■ **GÜLHİS**





YIKIMLA BİRLEŞEN YAŞAMLAR [FF VIII]

Selphie ekibin en neşelisiydi. Ne zaman birilerinin modu düşse ya saçma sapan bir şey yapıp onları güldürür ya da kafasından hemen bir grup aktivitesi uydurup herkesi katılmaya zorlardı. Tabii bunların hepsi bize iyi gelirdi, grubun maskotu gibi bir şeydi zaten Selphie. Daha yeni Balamb Garden'ın kontrolünü elimize almış rotamızda seyrediyorduk ki korkunç haberi aldım ve mideme bir yumruk yemiş gibi oldum. Trabia Garden, yani Selphie'nin okulu, Galbadia tarafından vurulmuştu ve hasar belli değildi. Takım arkadaşlarıma (ki sonradan hepsi can dostum olacaktı, birisi bundan da ötesi) durumu anlattığımda herkes tartışmasız gidelim dedi. Ve biz de orada neyle karşılaşacağımızı bilmeden yola koyulduk.

Trabia'ya vardığımızda durum içler acısıydı. Her yer yanmış, yıkılmış hayatta kalanlar çökmüş vaziyetteydi. Selphie'nin yüzünde o ana kadar hiç görmediğim bir ifade vardı. Gözlerindeki ışık sönmüştü, yüzü bembeyazdı. O an Balamb'ın başına aynı şey gelse ben ne yapardım diye merak ettim. O genç ve tatlı kızı bu halde görmek belki de harap olmuş okulu görmekten daha kahrediciydi. Önce onun bir lise arkadaşına rastladık sonra da okulundan başka bazılarına. Hatta düşüp patlamamış bir bombaya bile denk geldik.

Galbadia henüz ortalıkta görünmüyordu ve ekip olarak bu olanları sindirmemiz için zaman lazımdı. Yıkık bir basketbol sahasına geldik, Selphie burada öfkesini biraz olsun kusmayı başarmış ve intikam yeminleri ederken Rinoa savaşmak dışında başka bir yol olup olmadığını sordu. Ben de keşke olsaydı derken Irvine araya girdi ve bize çocukluğundaki bir yetimhaneden bahsetmeye başladı. Garip olan şuydu ki Selphie de bir süre sonra orayı hatırladı, ona Quistis ve Zell de katıldı. Ne oluyordu? Sonra Ellone'u hatırladım ve yetimhane zamanlarım birer birer anılar okyanusundan zihnime dolmaya başladı. Çocukluğumuz bir arada geçmişti ve biz hatırlamıyorduk bile. Seifer da oradaydı, bir tek Rinoa yoktu. Bu durum karşısında şok olmuştuk ve bir şekilde yazgılarımızın yeniden bizi bir araya getirişi cidden şaşırtıcıydı. Sonra ev sahibesini hatırladık. Uzun siyah saçlı, beyaz yüzlü, hep koyu giyinen ama güler yüzlü kadını. O Büyücü Edea'ydı, düşmanımız. Neden sonradan bu yola sapmıştı bilmiyoruz. Ama onu durdurmalıydık kesinlikle. İşin garibi Irvine hariç herkesin bu anıları unutmuş olmasıydı ve onun teorisine göre kullandığımız efsunlu yaratıklar, Guardian Force'lar anılarımızı etkiliyor, onları zamanla yok ediyordu. Bence saçmalık.

Günün sonundaysa savaşmak için daha çok nedenimiz vardı zira hem geçmişimiz hem de geleceğimiz birbirine bağlıydı artık. Bir ekip olarak geldiğimiz bu harabeden birbirine derinden bağlı dostlar olarak ayrılıyorduk ve mücadele azmimiz yenilenmiş, zihnimiz biraz daha temizlenmişti (bunun için Irvine'ın hakkını vermem gerek). Selphie içinse hiçbir şey artık aynı olmayacaktı, evim dediği yer yıkılmış, arkadaşları yaralanmış veya ölmüş, anıları yok edilmişti. Ama Balamb'da yeni bir ev bulabilirdi, bunu ona sağlayabilirdim. Dönüşte rotamızı Galbadia Garden'a doğru çevirdim, ödenecek bir hesapları vardı ve Edea'yı bulup tüm bunları neden yaptığını öğrenecektim. Tabii o zamanlar bilmiyordum ki yolculuk beni çok başka yerlere götürecek ve sonsuza kadar değiştirecekti. Ama onlar da başka zamanın konusu olsun... ■ EREN E.

NEŞE KAYNAĞI KARAKTERLER KÖTÜ ŞEYLER YAŞADIĞINDA İNSANIN İÇİ AYRI BURKULUYOR.

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // ÇİZGİ ROMAN

HOOK

Peter Pan, J. M. Barrie'nin zihninden çıkıp dünyaya mâl olmuş, uçmayı düşleyen tüm çocukların bu hayallerini gerçekleştirebilecekleri bir dünya sunan nadide bir karakter. Kendi adıma çok büyük hayranı olmasam da beni onun öyküsüyle tanıştıran filmle olan gönül bağım sarsılmaz diyebilirim.

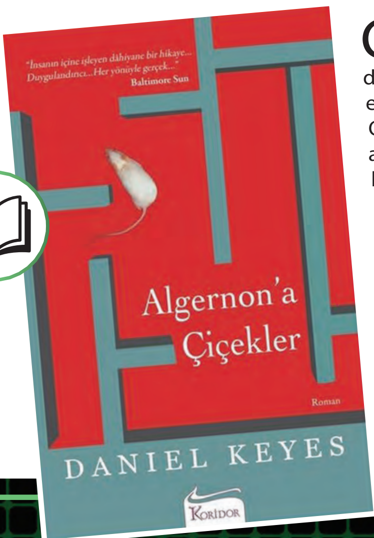
Hook'tan bahsediyorum. Hani o zamanında burun kıvrılan ama şimdi izlendiğinde halen de taş gibi olduğu görülen Spielberg filminden. Film Pan karakterine farklı bir bakış açısı sunuyor ve onu yaşlanmış, göbekli bir avukat formuna sokarak her çocuğun kâbusu olan "büyümenin" ağır örsünde dövüyor. İşkolik bir baba olan Peter'ın çocuklarının son bir hesaplaşma arzusunda olan Kaptan Kanca tarafından Var Olmayan Ülke'ye kaçırılmasıyla da olaylar gelişir ve 3 gün içinde uçmayı yeniden öğrenip kendini hatırlama yoluna giren "olgun" Peter'ın çabaları seyir zevki yüksek, komik ve samimi bir maceraya dönüşür.

En kötü filme bile koysanız harikalar yaratan Robin Williams burada yine döktürürken el emeği göz nuru setler, kostümler filmin hiç eskimemesini sağlamış. Hani 1991 yapımı demiyorsunuz izlerken. Üstüne çocuk oyuncular, Bob Hoskins'in dahiyane soytarılıkları ve depresif Kaptan Kanca rolünde Altın Küre'ye aday olan Dustin Hoffman derken ortalık da fena şenleniyor. Ayrıca Rufio'nun zamanının serseri genç idolü olduğunu da eklemek isterim. Daha da aile filmi gibi olan bir aile filmi azdır herhalde. O yüzden keyifli bir pazar sabahı açın izleyin bu klasiği, sonra teşekkür edersiniz. ■ **EREN E.**





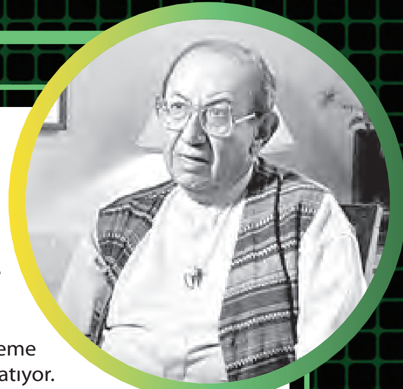
ALGERNON'A ÇİÇEKLER
(DANIEL KEYES)





Gerek kısa hikâyesi gerekse sonradan çıkan romanı önemli ödüller almış olsa da Daniel Keyes'in bu önemli bilim kurgu eseri nedense hak ettiği kadar bilinmez. Oysa insan zihnine açılan bu müthiş pencere aynı zamanda toplumun zihinsel engellilere karşı tutumunu da tüm çirkinliğiyle gözler önüne serer. Şanslıyım ki lisede İngilizce dersinde romanı okutmuşlardı ve o günden beri bana kitap sorulduğunda hiç düşünmeden önerdiğim birkaç eserden biridir. Kısa hikâyesi 1960'ta yılın en iyi kısa öyküsü olarak Hugo ödülünü alırken romanı da 1966 yılında Nebula ödüllerinde en iyi roman seçilmişti.

68 IQ'ya sahip olan Charlie Gordon, daha önce Algernon adlı bir fare üzerinde denenip başarılı olan zekâ geliştirme tedavisi için denek olarak seçilir. Keyes, enteresan şekilde tüm romanı Charlie'nin operasyon öncesinden başlayarak tuttuğu "ilerleme raporları" aracılığıyla anlatıyor. 68 IQ'yla yazarken gramer ve imla hataları yapıp hep basit kelimelerle basit cümleler kuran Charlie'nin IQ'su 185'e kadar çıkarken nasıl farklı şekilde yazmaya başladığını görüyoruz. Başlı başına bu yazım tarzı bile harika bir edebi yolculuk sunarken Charlie'nin dost bildiği iş arkadaşlarının aslında onunla alay ettiğini anlaması gibi dramatik unsurlar bu yolculuğu daha da güzelleştiriyor. İnsan zihninin mutlulukla olan ilişkisini ve toplumun zihinsel engellilerle onların tedavi süreçlerine bakışını, okurda iz bırakacak biçimde işliyor Keyes. Herkese ettiğim gibi bu ay da sizlere tavsiye ediyorum, pişman olmazsınız. ■ **EGE**







MACROSS 7

Aslında bu ay Nana övmeye niyetliydim ama sanki hak ettiği kadar övmeyi başaramayacakmış gibi hissettim, şarkılarını dinlerken de gözüm dolduğundan ekranı pek iyi göremedim, sonuç olarak ertelemeye karar verdim. Dedim sonra bari çok da iyi olmayan, sevdiğim ama hayranı olmadığım bir anime yazayım.

4 tane Macross serisi yapılmıştır şimdiye kadar. Bunların 2'si çok iyi (ilki ve Frontier), 1'i çok kötü (nalet Delta), 1'i de "eh işte"dir (7 işte). Bir Macross klasiği olarak dış tehdide karşı insanlığı korumaya çalıştığımız, yarı-mecha-yarı-uçakların ve müziğin merkezde olduğu hikâye fena değil aslında Macross 7'da. Sıkıntı 49 bölümün bu hikâye için fazla olması. Sıradan "uyuz düşman geldi, 'FIRE BOMBER diye bağırıp gaza gelip kestim bitti" bölümleri çok fazla o yüzden. Yarısı kadar sürse mis gibi olurmuş.

Ama Macross 7'ı anmak istememin asıl sebebi fena olmayan hikâyesi, karakterleri ve aksiyonu değil aslında. Müzikleri. İnsanlığın kültürünün bir temsili ve hatta kulağa tuhaf gelse de bir silah olarak müzik her zaman Macross'un merkezinde olmuştur ve serinin müzikleri de her zaman efsanedir (Delta'nınkileri sevmiyorum ama idol pop sevenler için onlar da fena değil… sanırım…). İlk serinin müzikleri pop, üçüncü seri Frontier'ın müzikleri de daha elektronik poptu, ikisinin müzikleri de şahanedir. Ama 7'ın dibine kadar rock şarkılarını da hiçbir şeye değişmem.

Holy Lonely Night'ı, Heart and Soul'u, Power to the Dream'i dinlemeniz lazım. Aslında düşününce anime diye değil, albüm diye de yazabilirmişim bu yazıyı :) ■ **ÖMER**







WOLVERINE #75

Bu Wolverine sayısı ve birkaç başka X-Men çizgi romanı benden yaşça büyük bir komşu ablanın gönderdiği bir torba dolusu ıvır zıvırın içinden çıkmıştı. Aynı torbada bir sürü İngilizce Susam Sokağı ve Disney dergileri ve iki tane sanal bebek de vardı. Teşekkürler komşu abla. Bildiğiniz A4 kâğıda fotokopisi çekilmiş, zımbalanmış ve belli ki çok okunmuş o sayılarla başladı benim Marvel ve çizgi roman sevgim (ve de Wolverine aşkım ama o başka hikâye).

Hâlâ gözlerimin önüne getirebiliyorum Magneto'nun Wolverine'in adamantium iskeletini söktüğü, Jean'in onu telekinetik güçleriyle bir arada tuttuğu paneli. Dönüp dönüp kaç kere okumuşumdur bilemiyorum. Klasik bir çizgi roman abartısı hikâye, Magneto'nun dünyadan kovulup kendi asteroidinde yaşaması, X-Men'in bu asteroidi patlatmaya gitmesi… Hep çizgi filmlerdeki yumuşatılmış çizgiler ve nispeten daha çocuklara yönelik hikâyelerle biliyorum tabii o zamanlar X-Men'i falan. O siyah beyaz olmasına rağmen kan revan içindeki, keskin çizgili panelleri beni nasıl cezbetmişti... Bir de küçük olunca insana daha bir ilgi çekici geliyor demek ki.

Sen o minnacık halinle git koca Redhouse sözlüğü bul, kelime kelime bak da Wolverine'in pençelerinin aslında kemik olduğunu keşfet!! Bir hafta şaşkınlığımı üzerimden atamamışımdır.

Ne? Efendim?? Spoiler mı?! 93'te çıkmış sayı kardeşler, bir koşu gidip okuyun. Vintage Wolverine gibisi yok!! ■ **GÜLHİS**

Oyungezer
SAYI: 138 - 2019/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Mart 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.